



ЕЧ
ВМЕСТО
ТРОСТИ



OSR

Grey Cloak

Меч вместо трости (Beta)

Автор: Grey Cloak

Русскоязычный НРИ модуль в старых традициях. Книги и материалы распространяются бесплатно. Модуль опирается на романы М. Муркока, повествующих о Хокмуне, герое цикла "Рунный Посох". Модуль написан для Delving Deeper RPG, и прочих ретроклонов OD&D, вроде Swords & Wizardry, или White Box: Fantastic Medieval Adventure Game. Также, вам может понадобиться пара табличек из MORK BORG.

Что здесь творится?

Действия модуля разворачиваются в мире альтернативной Европы, прямо в начале эпохи Трагического Миллениума. Местом действия является мифическая Восточная Европа, а именно, берег озера Ладога. Этот регион купцы из Темной Империи прозвали не иначе как "Spellmoor", что означает "Чаша Заклинаний", "Причал Волшебства", "Колдовская Топь", или же "Чары Вереска".

Во время войны местное языческое божество покровитель совершило ужасно непростительный поступок по отношению к богам Гранбритании. Никто уже не знает, что произошло. Может идол отказал в военной поддержке своего народа, или боги Гранбритании вероломно предали его, сейчас это строжайшая тайна, ушедшая в могилу вместе с божеством. Боги Гранбритании послали дождь из звезд, и сразили идола. Эта земля и так сильно пострадала во время кровопролитных войн, и была осквернена зловонным ядовитым дыханием летучей напасти с небес.

Дождь из звезд наполнил местные курганы ценными металлами. После войны, северяне заново заселили старейший город — Ладогу. Вместе с ними вернулись в эти края и множество других народов Восточной Европы. Обосновались в этих землях литовцы, византийцы, славяне, и карелы, всех не перечислить.

"...И зажил торговый град по-новому. И ремесленный загудел народ. Не одной только рыбной ловлей, торговлей, или земледелием жил теперь град озерный. Явилось из далеких морей племя гранбританское. Скупали металлы из богатых недр, цены платили щедрые, торги вели честные. И заключили чужеземцы с князем Ладожским уговор, город стеречь, невольников на рудники привозить. А и вольные люди, в злате нуждающиеся, батрачить день и ночь под горой за милу душу идут.

Да только молву молвили люди, к войне чужаки готовятся, солдат чужих снаряжаем. И нашлись люди против, конунг вольный, чья крепость к югу от города, да литовские жрецы, войи, да род разбойничий, Плюща дети. Племя заморское очернить конунг западный не дал. Ни на чью сторону деревни не встали, да хлысты старообрядческие, община чья к югу разрослась, да степняки кочевники. Ой что грядет... Беда, кровопролитие братское, не иначе...."

Я благодарен таким блогам, как [Восточные Земли](#), [Подземельный Синдром](#), [Неумелый Гекскрол](#), [Туманная Долина](#), и [ролевому КБ Карандаша и Бумаги](#). Без этих людей не факт что в России OSR вообще бы существовало. Я уж не говорю про то, что модуль лишь самоделкино, вдохновившееся статьями вышеупомянутых ресурсов.

- Да, большую часть артов рисовал я, но я не могу не поблагодарить Kob Old за арт пастелью на 38 стр.
- Save the Pore. Я надеюсь, что ты все же прочитаешь эти строки. Я все-таки выпустил свой "бомжекрол" (sic!). Спасибо за советы и критику за все время работы над модулем! Хоть ты и любитель 3.5, я надеюсь, мы когда-нибудь встретимся, что бы поиграть в Chainmail крышками от Mountain Dew.

Сокращения: S&W — Swords and Wizardry; D — dice; DD — Delving Deeper RPG; MB — MORK BORG; WB: FMAG — White Box: Fantastic Medieval Adventure Game; OD&D — Original Dungeons and Dragons.

“Что вершит судьбу человечества в этом мире? Некое незримое существо, или закон, подобно длани Господней парящий над миром?”

Кентаро Миура “Берсерк”

OD&D, и ретроклоны белой коробки, это игра про амбиции. “У меня есть мечта” (с) Лютер Гриффис.

“Это Оригинальные Подземелья и Драконы. Они подобны многоликому Вишну. Все вещи одновременно. Форма в бесформенности” (с) Александриан.

Оглавление:

Гекскрол – 5 стр.

Vargейм – 23 стр.

Фракции – 25 стр.

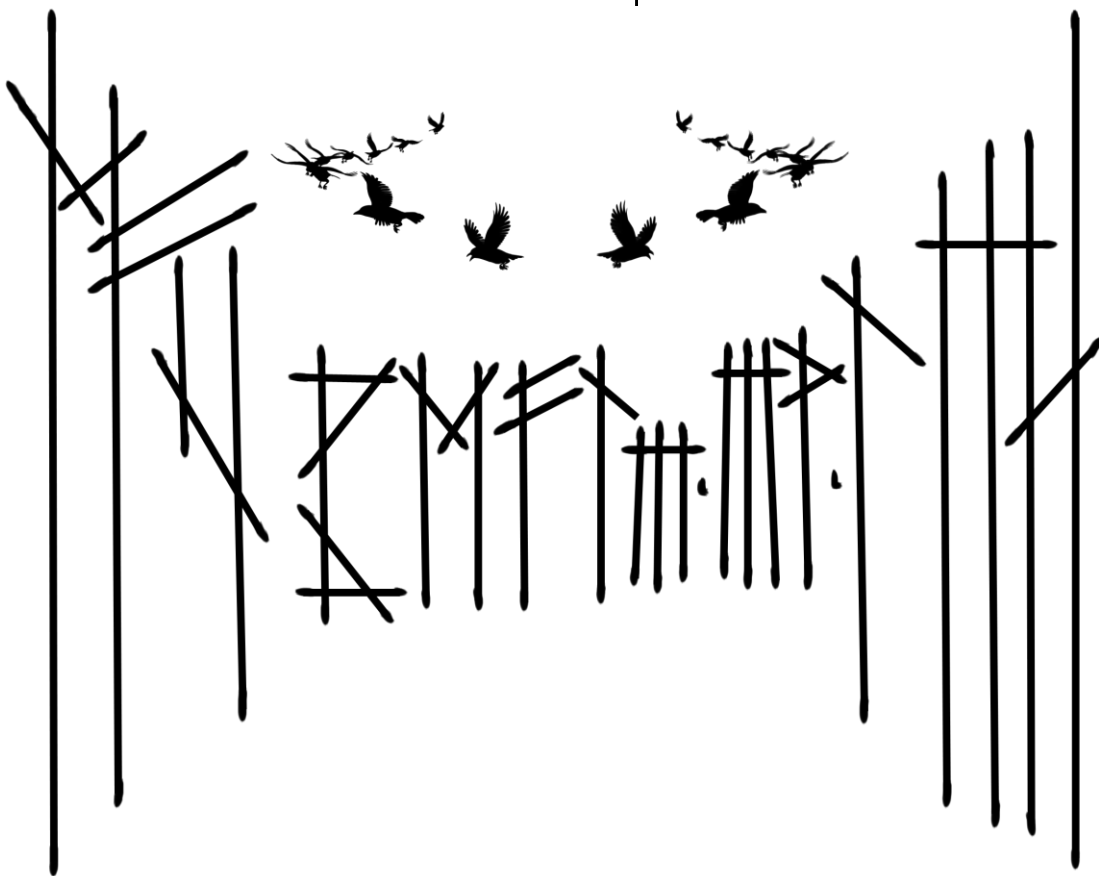
НПС – 29 стр.

Ковены – 33 стр.

Данженкрол – 39 стр.

Алое Горьколосье – 50 стр.

Боссы – 54 стр.





Гекскрол

“И в нем проснулось что-то туковское, ему захотелось видеть громадные горы, слышать шум сосен и водопадов, разведывать пещеры, носить меч вместо трости”.

Дж. Р. Р. Толкин

Типы местности:

- Бронзовые Холмы

Относительно спокойная местность. Радиация в почве, накопленная за время войны, почти ушла. О ней напоминают только редкие растения с человеческий рост, и необычные зверьки посреди густой травы. Название исходит от множества находок бронзовых изделий.

- Бледнолесье

Огромные могучие сосны, либо темные ельники. Грибы с человеческий рост. Радиация серьезно повлияла на размер растений, но почти искоренилась из воды и пищи за период мирного времени. Здесь водится и большое количество опасных тварей, которых не знали до войны.

- Курганы Фаланги

Воронки, и насыпи, оставшиеся не то после бомбежек и обстрелов во время войны, не то после падения звезд. После войны в этих разломах хоронили погибших. Курганы костяшками выпирают из земли, фалангой колосса подминая топь по соседству. По одной из версий, звезды падали с неба в тот день, когда Боги Гранбритании решили покарать ныне безымянное языческое божество этих краев. Грех, и секреты ушли вместе с ним в могилу. Звезды принесли в недра самоцветы, и металлы, подземное сокровище — потом и кровью добывающееся городом для новой войны Темной Империи.

- Стрекозье побережье

Песчаная коса берегов Ладожского озера. В воде каменистые островки, и подводные мины еще с войны. Рыба зачастую мутировавшая. Огромные насекомые, членистоногие, рептилии, и прочая живность в придачу.

- Калиновы Гнойники

Эту непроходимую топь образует разлагающийся агонизирующий труп безымянного языческого божества. По всему болоту раскиданы либо бывшие места его поклонения, еще во времена рассвета мощи идола, либо укрепления, траншеи, и фортификации с войны. Как ни странно, в этой топи нужно бояться не сколько местной живности, сколько бродящей в окрестностях нечисти.

- Алое Горьколесье (Wormwood)

Секретная бонусная локация. Горьколесьями называют все зоны повышенной радиации. Это дань традиции названию города Чернобыль, где впервые случилась такая катастрофа. Горьколесья остались по всему миру, как следы войн. Алое Горьколесье отличается багровым мхом, и красным плющом, которыми заросли руины и пустоши. Со слов местных, это очень опасные места, которые являются олицетворением кровопролития и ужасов войны. В низинах еще и чертовски холодно, и часто встречается снег, даже летом.

Генерация случайного гекса

Id10 & Id4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0101	0102	0201	0202	0203	0301	0302	0303	0304	0305
2	0306	0307	0308	0309	0401	0402	0403	0404	0405	0406
3	0407	0408	0501	0502	0503	0504	0505	0506	0601	0602
4	0603	0604	0605	0702	0703	0703	0704	0801	0802	0803

Гексы

0101 Здесь стоит ветряная мельница. От самой мельницы идет мощеная дорога, которая зовется Паломническим Трактом. Мельница сломана, и в ней разве что останавливаются на ночлег паломники, направляющиеся по тракту в православный монастырь на востоке острова. На самом деле верующие являются сектой хлыстов, но это тщательно скрывается, как не знают об этом и паломники. Вокруг мельницы очерчен святой круг, за который не может ступить нежить.

0102 Довольно высокий холм, может быть один из валов с войны. Здесь пролегает паломнический тракт с запада, который тянется от мельницы. У подножья холма много нор, шалашей, и палаток. Обычно это ночующие паломники. В отвесной южной стороне обрыва расположена тайная пещера, в которой живут защитники паломнического тракта, люди из монастыря. На вершине холма стоит древнее дерево, широко раскинув ветви. Оно полое изнутри, и говорят, что оно пережило удар молнии. В этом дупле паломники оставляют записки, и подарочки. Считается, что отправляясь в паломничество надо что то оставить, что бы проститься с прошлым. Если почитать записки, начнет проясняться,

что они, скорее сектанты, чем обычные верующие.

0201 Лес мельчает, и в небольшой роще разбито кладбище. Говорят, местный склеп древнее всего кладбища, и стоит на основании языческих капищ. По легенде, здесь похоронен один из Ржавых Баронов, князь Ворон. На самом деле здесь его фальшивая могила, которую охраняет один из семи ковен.

0202 Высокий вал, к которому идет тропинка. У подножья спрятана пещера, в которой живет колдун, бородатый волшебник с грибной шляпкой. Любит подшучивать над путешественниками, зачастую с помощью волшебства. Сидеть в этой пещере столько лет — любой со скуки помрет. А чужеземца лишний раз проучить — дело богоугодное.

0203 Меж холмов течет река Волхов. И ручейками, и рукавами, по долине петляет. На западном берегу видна нора, с вкопанной туда огромной ступой. Там живет скрюченное старое жалкое существо — выжившая из ума ведьма. Впрочем, знакомство с ней может оказаться полезным, ведь она управляет одним из семи ковен.

0301 Западная скала на берегу Ладожского озера. На скале стоит каменная часовня. Ее построили католические миссионеры с запада. По сей день, здесь живет монашеская община, которой руководит отец Сандер (имя чужое, гораздо более высокий ранг, скрывается). Тайно здесь укрывается небольшая часть рыцарей Ливонского Ордена, которой руководит брат Клет.

0302 Лес со всех сторон окружает крепость князя Ястреба. Охота в лесу разрешена только людям двора. По всей роще ходят егеря.

0303 У накреного ясеня, одиноко раскачивающегося посреди пустошей, днем встречаются влюбленные, а ночью заказчики с убийцами.

0304 Стоит на холмах огромный величественный серебряный мост, оставшийся как триумфальный памятник о памяти войн. А под мостом чаща лесная, и река Волхов в зелени пестрит узором. Ходят по мосту паломники, на восток в монастырь, да не знают поди, к хлыстам угодят, в вольное разума рабство. Под мостом нашли себе место бедняки, рыбаки, да умалишенные, кличущие себя пророками, и святыми. Посреди моста 10% стоит Мерцающий рыцарь (В разделе боссов, без своей тени). Он жаждет поединка с достойным соперником. Тот, кто победит рыцаря на мосту, останется сторожить его вечный пост (гекс 0309).

0305 Посреди вересковых пустошей стоят каменные хоромы, заросшие бурьяном. Некогда грозная крепость все еще полна снеди. Из живых обитателей крепости лишь рыжий кот. Закрома полны не только съестного, но и золота. Если воришка возьмет хоть одну монетку, то подлец будет на месте испепелен котом.

0306 В этой степи живут кочевники. Им далеко не достаточно пространства для полноценной жизни в седле, но все земли на север, запад, и восток заняты. Их единственным выходом остается разбой и наемничество.

0307 Паломнический тракт проходит прямо через лес, который тщательно контролируется хлыстами. Вы спиной ощущаете, как за вами по пятам следуют защитники паломников. Если путники не выглядят как паломники, их попытаются схватить на допрос в монастырь, как чужеземцев, которые вторглись в обетованную землю. В центре леса стоят три высокие сосны, которые обмотаны цепями. По нечетным дням, на их стволы намотаны органы животных. По четным - человеческие.

0308 Конечный пункт паломнического тракта. Монастырь хлыстов, что зовут Шестерней, за шесть башен, что словно богохульный перст пронзают небеса. Небольшое кладбище неподалеку, с растущей рощей, пара амбаров, и хозяйственных построек. Под монастырем - большой склеп, который ветвится, и глубоко уходит под землю.

0309 Тайная тропа, ведущая под Алой Стеной, в Горьколесье. В пещере, наполовину залитой водой, вам придется сразиться со стражем Ржавых Баронов, Мерцающим рыцарем, что бы пройти (см. раздел боссов). Говорят, что наемник в прошлом, страж может пропустить тех, кто выиграет у него в карты, поставив на кон все самое дорогое, что есть (не только в материальном плане).

0401 Песчаный берег озера, на котором расположился лагерь рыбаков. Рыбный промысел очень популярен в этих краях. Рыбаки являются языческими сектантами, служащие богу озера. Поэтому они сторонятся порта. Но большая часть рыбаков не сектанты, а скрывающиеся разбойники, которые когда-то глушили рыбу на озере. У самой воды торчат обломки орнитоптера Гранбрии.

0402 Когда-то Ладога вернула себе былую славу, и разрослась до огромного порта, который стоял прямо на озере. Озерный город стал главным узлом северной торговли. Война накрыла озеро небесным опаляющим жаром. Сейчас на озере стоят лишь руины, а от Ладоги осталось только древнее основание, на реке Волхов. Ладога все еще остается портом и центром торговли, но о былой славе остается только мечтать.

0403 Долину, заросшую лесом, пересекает река Волхов, которая дальше течет на юго-восток. На восточном же берегу растет лес, наступающий с северо-востока. Высокая накренная ива, которая аркой достает до другого берега, а ее листья свисают над водой. На иве сидят дозорные. В зарослях ветвистых ив скрыта лодочная станция. В данный момент она может быть захвачена бандитами.

0404 В лесу, огороженная рвом из реки, крепость конунга Олафа стоит. Крепко стоит, конунг северный живет в замке этом. Конунг католик, с варягами Ладоги не ладит, гранбританское племя видеть не хочет, византийцев со двора гонит. Уж во всех лесах, не смотря на запреты, ворье дичь губит, егеря князей десятками разбойников отстреливают, а во владения конунга ни нога не ступала, ни стрела лихая его дичь не тронет. Все знают, в дружбе какой он с Плюша детьми.

0405 В долине, в небольшом озере, когда-то, по легенде, были утоплены сорок солдат, отказавшихся участвовать в языческом ритуале, и принявшие христианство. В сказаниях говорится, что прах основал остров на озере. На этом острове был основан один из первых крупных православных храмов, который возводили каменщики из Царьграда, которых по легенде потом ослепили. Храм со временем медленно сползает с острова, уходя под воду. Местные утверждают, что здесь находятся мощи мученицы, чье имя монахи произносят так тихо, что нельзя расслышать. Каждый раз, даже шепотом, упоминая все ее имя, оно эхом приносит страдания людям, которые когда-то не спасли от пыток уверовавшую гречанку. На востоке находится известняковая каменоломня, недалеко от рудников, где брали камень для строительства. По слухам, каменоломня слишком далеко от храма, и материалы поставляли чуть ли не божьим чудом. "Священное место должно быть очищено от скверны кровью и слезами богохульников" - призывают монахи.

0406 Место выглядит заброшенным, этим руинам много десятков лет. Фортификации очень примитивны, но построены из камня. Если изучить местные развалины, то можно подумать, что здесь язычники укрылись от набегов северян, но одной голодной зимой укрепленное поселение было найдено, и с Балтийского моря, по реке Волхов, с Ладожского Озера, пришли боевые ладьи северных разбойников, устроивших здесь резню.

0407 Паломнический тракт приводит путников в небольшие россыпи поселений, которые в городе зовут не иначе, как Хутора Безумия. Во всех сторонах одни пашни, на которых растут

культуры, вроде пшеницы, ржи, и льна. Дома кажутся опустевшими, но на поле работают люди. К чужакам, которые не являются паломниками, здесь относятся враждебно. На центральной улице деревни стоит статуя святого. В зависимости от состояния деревни, она может быть деревянной, или из меди. Миряне работают на благо монастыря хлыстов, и искренне уверовали.

0408 В небольшой роще на деревьях построен городок. В нем размещены разведчики и воители хлыстов. Они форсированным маршем переметнутся, если потребуется защитить монастырь, или границу. Ночью в роще можно заметить огни от фонарей на конструкциях в листве.

0501 Очень густой лес. Вот уже, сколько лет здесь в тайне укрывается род разбойничий, Плюща дети, да банда их лихая. Род разбойный, чем только не занимается, и по озеру суда их ходят клятые, и по славному граду Ладоге орды воря, да убийц сколько, и ювелиры поддельные, все их работа. В городе с купцами честными соперники, и на караваны набегают. Лиходеев по этим краям, сколько бродит, а малая часть их не под Плюща детьми ходит. Стоит в чаще лагерь, кольями ошестинившись, да под ветками схоронившись.

0502 Одинокая хижина на холме. Практически упирается в возвышенность. Сам хозяин мертвый приколочен к кресту в поле дальше у подножья. В доме находятся хлысты. На юго-западе водяная мельница стоит, мельника хижина значит была. К колесу цепями приковано несколько тел.

0503 Около траншеи стоит дюжина землянок. Здесь, в болотах, укрываются бандиты. Сюда они тянут все награбленное, и их не преследуют до

болот, из-за того, что они наряжаются в древние доспехи, и притворяются призраками. Главарь их — непокорный старший сын Плюща, бунтовщик, и раскольник.

0504 Эта часть болота ближе всего находится к поселениям хлыстов. Разведчики секты начали исследовать болота в этом направлении. Здесь они обнаружили пещеру на холме, которая долгое время была на острове убежищем ведьм. Это было так давно, что культ ничего о ведьмах не знал. Много лет назад их истребили жители острова, ведь их преследовали как христиане, так и язычники. В этой пещере неизвестным человеком сохранено их убежище. Здесь лежит много атрибутики, а также прах многих ведьм. Ведьмы были почитателями языческого божества болот, которого бросили язычники, после того, как он был повержен. Поэтому даже язычники охотились на ведьм. Также в пещере лежал ссохшийся труп забальзамированной основательницы пещеры.

0505 Огромная впадина, слишком ровная, что бы быть оврагом. Вся впадина заросла белыми и красными цветами. В центре стоит колодец, рядом с ржавой бочкой, в которой горит огонь. В колодце красноватая вода, с явным привкусом железа. Если все время пить такую, то через пол года даже самый крепкий орешек начнет харкать кровью. У колодца лежит помятая металлическая фляга, со следами ржавчины. Если на рассвете, выпив из колодца, поприветствовать солнце, и окропить флягу своей кровью, то вы сможете получить дар. Нужно отдать флягу деве Мотыльку (не путать с Мотылем), что живет в каменоломне, тогда глоток из фляги (занимает действие в бою) восполняет Id6

здоровья. Во флаге глотков на половину ваших максимальных HD, округляя в большую сторону. Фляга восстанавливается на рассвете. Также вы обнаружите, что простые зелья лечения вызывают у вас остановку сердца.

Получив дар, вы больше не можете вступить ни в один ковен. Жидкость во флаге напоминает ваш любимый напиток, несмотря на ее мерзкий вид.

0506 Темная расщелина полна костей. Это явно не человеческие останки, а среди желтеющих клыков и ребер то и дело показываются здоровенные черепа, принадлежавшие древним змеям. Около этой расщелины стоит лагерь сумасшедших, что считают, что гадая у этого кладбища они могут предсказать будущее. Они действительно рассказывают пророчества разной степени упоротости, и гадают.

0601 Здесь болота медленно выплескивают гниль в озеро. Вяло текущий водопад мутной воды. Здесь не плавают рыба, не летают птицы. На дне лежит голова языческого бога, гниющее тело которого и образует болота. Голова отделена от тела. Спасбросок от очарования. Голова дает задания по восстановлению своего тела, и образованию новой общины. Гниль в воде по течению плывет дальше по береговой линии, и волнами попадает в залив. В смеси с канализационными отходами, и каналами магии острова, на выходе получают радиоактивные выбросы, вызывающие мутации у рыб, и всей пищевой цепи.

0602 В болоте лежит туловище разлагающегося языческого бога, которое отравляет землю, и образует болота. Здесь лежит курган, а туловище завалено копотью, и порослями травы. Напоминает холм. Из холма, туловища

божества, торчит огромный столб белого камня, который зарос плющом. Язычники много лет назад построили святилище на холме, пристроив к столбу. Здесь лежит настоящая могила одного из Ржавых Баронов, князя Ворона. Святилище тщательно охраняется его слугами, членами одного из семи ковен.

0603 В болотах здесь находится немногочисленная община последних язычников людоедов. Их убежище не так-то легко обнаружить: скрытые землянки, смотровые гнезда на деревьях. С виду просто просторная поляна в чаще, как раз для ночлега.

0604 Одна из именитых костяшек послевоенных курганов. Здесь когда то должна была быть построена огромная шахта, ведь здесь самые богатые залежи на острове. Шахтеры язычники сетовали, что строительство злит древних богов горы.

0605 На курганах лежат руины бронзового моста, разрушенного во время войны. Под ним множество останков солдат, военной техники, и укреплений. Все вокруг словно опалено, и покрыто пеплом. Руины моста простираются дальше, и возвышаются над озером. Видимо он раньше вел за Алую Стену, в земли, которые стали Горьколесьем.

0701 Неподалеку от траншеи, поперек мутного ручья лежит здоровенная коряга, на которой висят давно разложившиеся язычники в клетках. На коре ножом вырезаны символы, а на земле группа сваленных сгнивших трупов, утыканных стрелами. Невдалеке стоят огромные языческие идолы из дерева.

0702 Увязший в болотах паровой танк еще с войны, до начала Трагического Миллениума. Пролезть в кабину можно только открыв люк. Он довольно ржавый, и понадобится инструмент, который лежит в руинах фортификаций где-то на юге отсюда. С помощью этих инструментов, и деталей, продающихся в порту, можно отремонтировать танк, но понадобятся не дужие знания в механике

0703 Еще одна костяшка фаланги курганов, полностью контролируемая сектой хлыстов. Сосновый лес растет на горной гряде. Сектанты не просто так осели поблизости. Хлысты очень упорно пытаются взять каменоломню, что лежат под курганом. Только через лунный мост в ней можно попасть в их старое убежище.

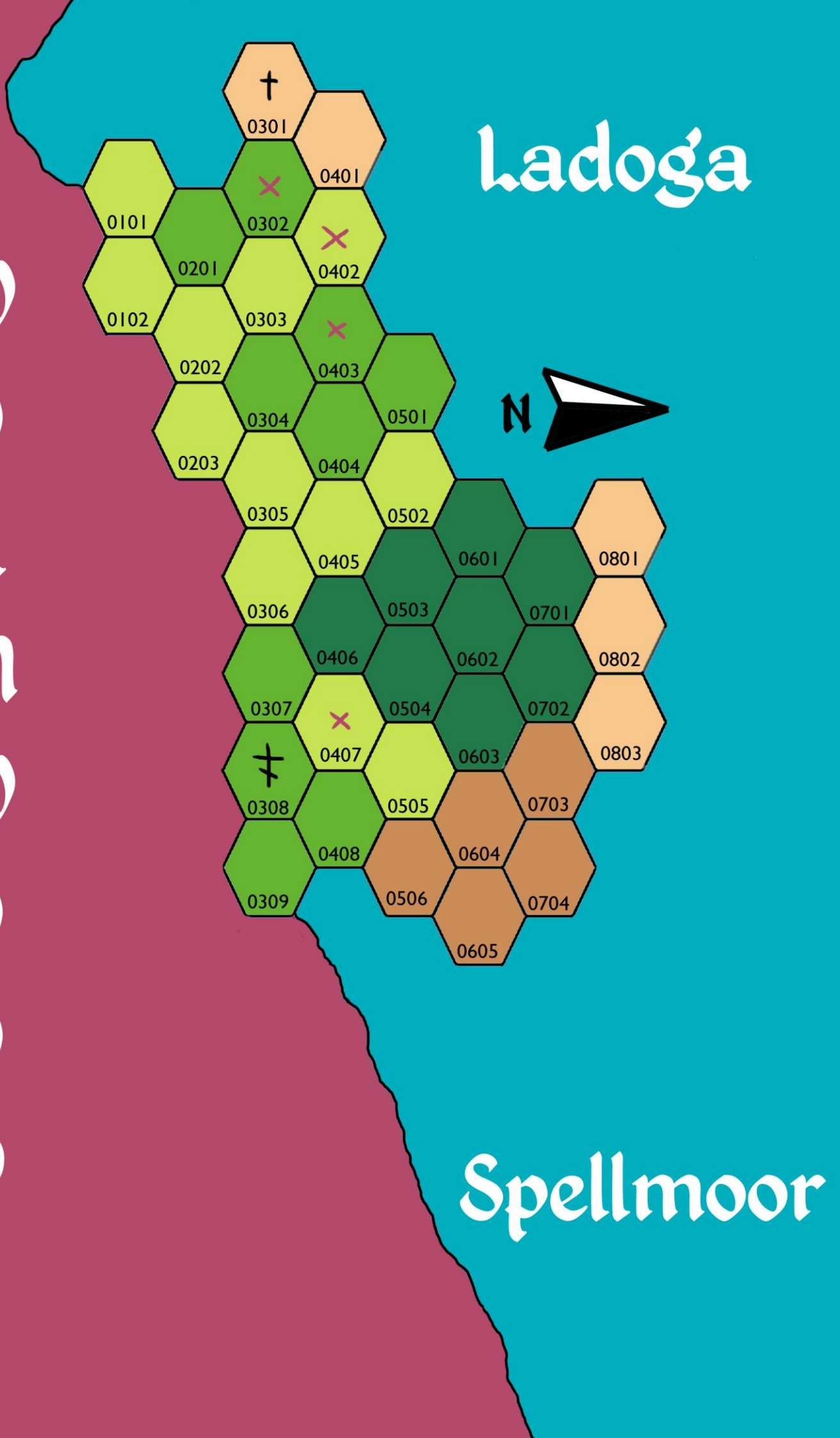
0704 На крутых холмах, на одной из костяшек богохульных перстов фаланги курганов, в пещере, у горного озера, живет волшебник Лягух. Мудрый Лягух не любит чужеземцев, и ищет умиротворение. Волшебник давным-давно повздорил с колдуном Грибником, и ему очень скучно медитировать весь день. В отличие от своего коллеги, Лягух больше всего любит загадки. Лягух является посланником Церкви Бобов и Желудей, вестником воли Жабы Мудрости, но может ответить не только на нетривиальные вопросы о бытие, воле к жизни, сверх я, но и о регионе в целом. Лягух в прошлом такой же знатный паломник, как и отшельник.

0801 Каменистый пляж на возвышенности. Вдоль него лежит огромная чешуйчатая изношенная шкура змеи. Она прибита кольями, и в ней, как в палатке, живут кочевники торговцы. У воды, далеко на горизонте, видно такой же огромный, змеиный скелет, торчащий из озера.

0802 В прибрежных скалах видны гнездами окошки с решетками. Когда-то здесь находилась темница. Сейчас уровень воды здорово поднялся, и большая часть камер затоплена. На гниющих бревнах подвешены клетки. Вокруг кружит воронье. Если прийти сюда ночью, то вороны будут стремиться вырвать глаза.

0803 Грот на берегу озера. Здесь заточен ландскнехт Абер Сильвер. Недруги заковали его в волшебные цепи, которые может разрубить только его меч, который те отняли. Именитый наемник проклят, и его подсознание стремится его убить. Последние несколько лет ему удается обманывать свой разум, поэтому он подружился с красной виверной, все таки осознав, что это лишь иллюзия, и плод его воображения. Победив виверну, чаепитием дело не закончилось. Сильвер уже не молод, и стремительно сходит с ума. Его воображение настолько усилено проклятьем, что проецирует все в реальность, в пределах грота. Его проклятый разум может попытаться и убить навестивших пленника.

w
o
r
m
w
o
o
d



Легенда карты:

Светло зеленый — Бронзовые холмы

Зеленый — Бледнолесье

Темно зеленый — Калиновы Гнойники

Бежевый — Стрекозье Побережье

Светло коричневый — Курганы Фаланги

*Алая Стена — величественные стены, сдерживающие радиацию за пределами Алого Горьколесья, построенная Ржавыми Баронами. Через стену нельзя никак проникнуть, кроме тайного прохода (гекс 0309). Ворота стены отпираются ключом, который спрятан в могиле одного из Баронов. Также, местами по Алой Стене, местами под землей, идет рельсовый путь, огибающий регион по юго-западной стороне. Неизвестно, кем она построена, и зачем. Ясно только, что до войны. По ней каждые сутки ночью едет паровой локомотив. Неизвестно, откуда, и до какой конечной цели, только недалеко от Ладоги, и дальше на восток. Здесь приспособились на ходу цеплять к составу вагоны с рудой из рудника (гекс 0604) в город. Рудокопы доставляют также. Однако помни, путник, путешествие таким способом насколько быстрое, настолько и опасное. Вагоны мчат под землей, сквозь холмы, и через леса. И часто бывает, что какие только твари не прыгают тебе на шею.

*Паломнический тракт

Единственная приличная мощеная дорога, ведущая от мельницы до монастыря. Проложена сектантами хлыстами. По ней всегда курсируют пилигримы, и сопровождение братьев с оружием. Дорога петляет, местами ведет в опасные места, но булыжники, пережившие войну, внушают доверие. Некоторые рода войск по Chainmail получают от дорог бонус к передвижению. Плюс, если игроки идут через Гнойники, но по дороге, то не получают штраф к передвижению. Также, вместе с проверками на случайные встречи местности, идя по дороге, бросайте случайные столкновения и по таблицам MB Overland Travel. Это создаст эмергентные руинки, деревеньки, пещерки, забавные встречи, и т.д. Т.к. MB: OT бесплатный, я изменил эту таблицу под сеттинг модуля.

Pilgrim Path: Overland Travel

Id20

1. Ничего не случается. Мир серый.
2. Колья с нанизанными на них телами. Дорогу заволокло дымом со стороны пепелища неподалеку.
3. Оскверненное кладбище вдоль дороги. Все заросло, и ворота сломаны. Лучше отметить на карте.
4. Погода поменялась не в лучшую сторону. Ну и денек!
5. Погода меняется (сделайте бросок по таблице погоды).
6. Произошло загадочное убийство. Id6 тел прямо на дороге.
7. Зброшенная крепость, окруженная частоколом, прямо у дороги. Надо бы запомнить.
8. Вереница огромных валунов, разного размера и формы, образующие какое-то сакральное, древнее сооружение.
9. Вдоль дороги целая вереница повешенных тел на сучковатых вязах.
10. Дорожное православное святилище. Отметьте на карте. Внутри слышны песнопения и молитвы.
11. Придорожные руины. Отметьте на карте. Воронье взлетает во все стороны.
12. Процессия паломников. Они идут на юг, к монастырю хлыстов, что бы обрести бога.
13. Мрачная процессия тянется по дороге. Заупокойный хор воет в след беззубым селянам, несущим пять гробов разного размера. Последний вообще, чуть-ли не кукольный.
14. Фермеры направляются на ярмарку.
15. Работоторговцы погоняют вереницу изможденных пленников.
16. Наемники, прибывшие из далеких земель, зараженные редкой болезнью.
17. Вы нашли крохотное поселение. Отметьте на карте (определите тип по таблице).
18. Прямо впереди развилка, с загадочным камнем указателем, хотя на карте тракта нет ни единой развилки.
19. Ну и побоище. Везде порхают стервятники, куда не кинешь взгляд - одни тела. Здесь может быть что-нибудь ценное, но стоит ли это того, учитывая вонь, и опасность подцепить какую-нибудь пакость?

20. Бойня, прямо здесь и сейчас, хватайся за оружие! Впереди слышится звон копыт, всадники в шлемах, с песьей головой, угрожающе размахивают клинками.

Встреча поселения

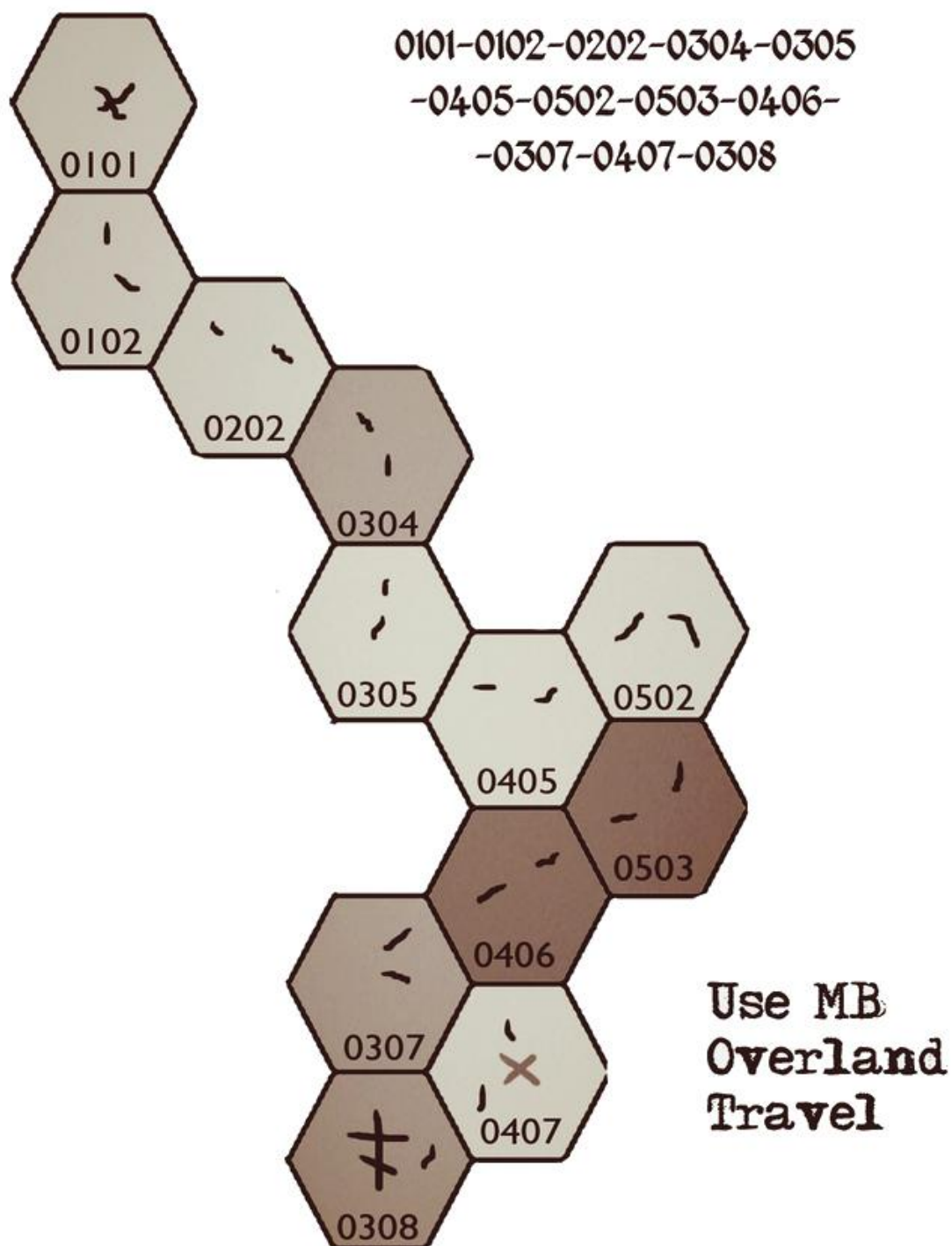
Id10

1. Зброшенная деревня. Порыскав в развалинах и опустевших лачугах можно найти Id6 однодневных рационов. Но стоит ли это того, что бы лазить по зловещим пустырям?
2. Деревня, выкошенная заразой. Вся найденная еда скорее всего заражена.
3. Замечательная стоянка. Дешевый ночлег. Еда и крыша над головой, еще и накормят лошадей. Есть родник неподалеку.
4. Полностью контролируется ковенom Охотников Кости (см. раздел ковенom). Никакой торговли с чужаками!
5. Село, захваченное культом хлыстов. С подозрением относятся к чужакам.
6. Деревня, в которой за главных остались дети. Говорят, что все взрослые таинственно пропали. Поклоняются растительной культуре.
7. Обычное село с церковью.
8. Поселение ковена семипалых (см. раздел ковенom). Отрекшиеся от мирской жизни, адепты ковена уединились в глуши, и не рады чужакам.
9. Путник! Не спеши заносить на карту это селение, ведь уже через день, или два, кочевники дальше отправятся в поисках пастбищ. Но сейчас, оседлые люди вполне рады поторговать, или поболтать о том, что вообще происходит в этом изменчивом мире.
10. Поселение с лесопилкой. Жители остались верны своим древним богам, и не отказываются от человечинки.

*Река Волхов

Маршрут по гексам: 0402-0303-0202-0203.

Паломнический Тракт



Обитатели Гексов

Таблица с перечнем существ, которые обитают в первой половине гекскрола. Большая часть из них взята из DD, но парочка существ взяты из S&W и WBFAMG (*). Численность определяется по правилам DD, т.е. указана в таблицах ретроклона. Большинство монстров в гексах имеют численность гнезда (Lair). Не забывайте о бросках реакции!

0101	Men, Zealots
0102	Men, Zealots
0201	Zombies
0202	-
0203	-
0301	Men, Dervishes
0302	Human, Soldier* and Sergeant-at-arms
0303	Human, Normal*
0304	-
0305	Men, Zealots
0306	Men, Nomads
0307	Men, Zealots
0308	Men, Zealots
0309	Sir Glimmering
0401	Men, Buccaneers, Pirates, and Zealots
0402	Human, Soldier* and Sergeant-at-arms*
0403	Men, Brigands
0404	Human, Soldier* and Sergeant-at-arms*
0405	Men, Zealots or Bandits

0406	Skeletons
0407	Human, Normal*
0408	Men, Zealots
0501	Men, Brigands and Bandits
0502	Men, Zealots
0503	Men, Bandits
0504	Men, Zealots
0505	-
0506	Men, Zealots
0601	-
0602	-
0603	Men, Berserkers
0604	Men, Mercenaries
0605	-
0701	Skeletons
0702	-
0703	Men, Zealots
0704	-
0801	Men, Nomads
0802	Crabs, Giant
0803	Wyvern (x1)

Случайные столкновения

Механика взята из статьи блога Восточные Земли. Таблицы могли бы использоваться прямо из DD, но я составил новые, для каждого типа местности региона. Вкратце о механике: шанс случайного столкновения — 1d6 в сутки (шанс в зависимости от местности). Бросок совершается утром. Если столкновению быть, но партия уже в другом типе местности, то монстры считаются бродячими, и не меняются. Численность определяется по таблицам DD (Number Appearing). Не забывайте о бросках реакции!

1d12	Бронзовые Холмы (1 на 1d6)
1. Рогатые волки	Wolves, in 30% Giant
2. Кочевники	Men, Nomads
3. Крестьяне	Human, Normal*
4. Люди Плюща	Bandits
5. Паломники	Men, Zealots
6. Купеческий обоз с охраной	Men, Mercenaries
7. Патруль ближайшего поселения	Human, Soldier*
8. Усиленный патруль	Human, Soldier* and Sergeant-at-arms*
9. Скоморохи	Human, Normal*
10. Следы битвы стражников с бандитами	Human, Soldier* against Men, Bandits
11. Разбойники	Men, Brigands
12. Корчма “Ржавый Вереск”**	Дорожная гостиница, наполовину нора

1d12	Стрекозье Побережье (1,2 на 1d6)
1. Гигантские Крабы	Crabs, Giant
2. Послушники из часовни	Men, Dervishes
3. Рыбаки	Human, Normal*
4. Пираты	Men, Pirates
5. Никси	Nixies
6. Гигантская рыба	Fish, Giant
7. Гигантская ящерица	Lizard, Giant, in 10% Large
8. Флибустьеры из людей Плюща	Men, Buccaneers

9. Утопцы	Ghouls
10. Следы битвы 1d6 часов назад	Men, Mercenaries against Pirates
11. Гигантские стрекозы, или комары	Beetles, Giant
12. Корчма “Ржавый Вереск”***	Выглядит как рыбацкий кабак

1d12	Бледнолесье (1,2,3 на 1d6)
1. Гигантские пауки	Spider, Giant, in 40% Large
2. Гигантские дикие вепри	Boars, Giant, in 5% Large
3. Девушка, по имени Мелисса, которая помогает городскому травнику с ингредиентами, заблудилась в лесу. С 90% она испугается незнакомцев, и побежит в случайном направлении.	-
4. Люди Плюща	Men, Bandits
5. Перед вами открывается малоприятное зрелище. Группа разбойников, или стражников избивают человека. Каратели говорят, что жертва должник, жулик, или водится с наркодельцами. Если донести страже, то дело замнут, а доносчиков найдут. Если спасти несчастного, то он попытается обчистить спасителей при первой возможности, и сбежит.	Men, Bandits or Human, Soldier*
6. Дезертиры	Human, Soldier*
7. Лесорубы язычники	Men, Berserkers
8. Дриады смущенно выглядывают из листвы, а потом манят персонажей. Они ритмично танцуют, и провалившие спасбросок от очарования будут охранять рощу от лесорубов и диких тварей. Дриады будут считать жертву своим возлюбленным, и будут находить ему пищу в лесу.	Dryads
9. Персонажи становятся свидетелями важной встречи глубоко в лесу. Их еще могли не заметить. Это может быть встреча наемного убийцы и заказчика, покупателя с торговцем запрещенным	-

товаром, встреча контрабандистов, сбыт краденого. Скорее всего, это как-то касается дома Плюща.	
10. Жестокая потасовка	Men, Mercenaries against Bandits
11. Люди из ближайшего замка	Human, Soldier* and Sergeant-at-arms*
12. Корчма “Ржавый Вереск”***	Дом, пристроенный к дереву

1d12	Курганы Фаланги (1,2,3,4 на 1d6)
1. Пещерные медведи с гор	Bears, in 80% Cave
2. Язычники каннибалы	Men, Berserkers
3. Рудокопы, беглые рабы	Human, Normal*
4. Разбойники	Men, Brigands and Bandits
5. Гигантские волки	Wolves, Giant
6. Стражники ведут конвой в рудник.	Human, Soldier*
7. Горные пумы	Lions, in 90 % Spotted
8. Гигантские крысы, промышляющие у отвалов шахты, куда скидывают мертвецов	Rat, Giant
9. Нечисть, раскапывающая курганы	Ghouls
10. Следы стоянки путников. Все умерли насильственной смертью 1d6 часов назад.	-
11. Ожившие останки из курганов	Skeletons
12. Корчма “Ржавый Вереск”***	Похожа на домик в горах.

1d12	Калиновы Гнойники (1,2,3,4,5 на 1d6)
1. Гигантские сороконожки	Centipedes, Giant, in 15% Large
2. Гигантские змеи	Snakes, Giant, in 50 Large
3. Сектанты хлысты	Men, Zealots
4. Разбойники. Выряжены в древние доспехи. Притворяются призраками руин.	Men, Bandits and Brigands
5. Ожившие мертвецы солдат	Zombie

6. Оскверняющая могилы нечисть	Ghouls
7. Могильные Черви	Wight Apes
8. Язычники каннибалы	Men, Berserkers
9. Упыри	Wights
10. Призраки	Wraiths
11. Барагуны	Trolls
12. Корчма “Ржавый Вереск”**	Прочная сваевая конструкция, домик на болоте

****Корчма “Ржавый Вереск”** — необычная таверна. Встретив ее один раз, не значит, что встретишь в другой. Облик таверны зависит еще и от местности, в которой появляется. Стены таверны укроют от любых вражин, даже нечисти.

Внутри темно как в бездне, в самую безлунную ночь, и лишь разбитые зеркала у стойки отражают свет со стороны улицы. Довольно тесное помещение. В воздухе витает запах свежего мяса и пряностей. Везде занавески с костяными бусами. На полу опилки.

Нажива

Не забудьте, что по таблицам DD, в каждом логове лежат определенные сокровища. Также дам совет использовать как можно больше контентных генераторов, и таблиц таких шедевров, как MB. Конкретнее, в каждом гексе может изначально валяться 1d6 тел, с имуществом по таблице MB Corpse Plundering. Они не валяются на виду, а просто помещаются в эти шестимилевые необъятные пространства. В одном гексе помещается и остывший искатель приключений, с полагающимся снаряжением (MB, стартовое снаряжение). В этих шести милях может затеряться и предмет из таблицы MB Occult Treasure. Тела авантюристов могут респауниться хоть каждый день. 1d6 трупов в гексе обновляются каждую неделю. Окультиные сокровища каждый месяц. Интересными могут быть и таблицы сокровищ из книги игры “Странник Изгоняющий Мрак”, отечественного AD&D 98 года.

В пыли дорог

Также, настоятельно рекомендую каждый день бросать d6 на встречи с такими же заблудшими душами, как вы. 1-5 означает, что в течение дня вы можете увидеть 1d6 призраков искателей приключений. Они не видят персонажей, давно мертвы, а то что видят ваши игроки, лишь след во времени. Призраки могут просто куда то идти, но если они сражаются с воздухом, или погибают, можете не сомневаться — рядом ловушка, или монстры. 6 на 1d6 означает встречу с авантюристами из плоти и крови. Их экипировка быстро генерируется по таблицам снаряжения MB. Их уровень равен 1d12,

а численность 1d6. Используйте таблицу реакции. Авантюристы, скорее всего из одного из ковенов. Авантюристы из одного ковена не нападают друг на друга за редким исключением. Встреча происходит в момент, когда решит мастер.

Выкиньте эту механику к чертям, если вы счастливчик, и водите кучу партий по гекскролу, и вообще можете организовать веселье уровня Западных Пределов.



Варгейм

И оставил наш мир славный Ладожский князь Сокол. Да погиб задолго до того болезнью своей ли сын княжий? Горе, нет в граде лада, купцы с источниками повздорили, решают, за кого княжну Чайку выдать, что бы в волостях порядок настал. Византийские купцы, прохвосты гранбретанские, сына княгини Гремиславы — Ястреба жалуют. Молва пошла, что в хлыстовом монастыре то узник от света спрятан, потомок кониса, сын норвежской принцессы, истинный наследник — Неясыть. И сплотились вдруг вои Литовские, да конунга Олафа воины, и Плюща люд под одним знаменем, византийца теснить из города думают, кониса сына вызволить. Смута какая опять грядет... Брат на брата пойдёт, скрестятся клинки.

Chainmail

Наследник князь Ястреб						
	Light Foot 1 р	Heavy Foot 2 р	Armored Foot 2½ р	Light Horse 3 р	Medium Horse 4 р	Heavy Horse 5 р
Византия	-	-	Скулаты	-	-	Катафрактарии
	Псилы лучники (+ 3 р)	-	-	Конные лучники (+ 3 р)	-	-
Княжество Ястреба	Peasant (1/2 р)	Гридни	-	-	Дружина	-
	Стрелки (+ 3 р)	-	-	-	-	-
Гранбретания	-	-	Орден Пса пикинеры (+ 1 р)	-	-	-
	Аркебузиры (+ 1½ р)	-	-	-	-	-

Наследник, сын кониса, Неясыть						
	Light Foot 1 р	Heavy Foot 2 р	Armored Foot 2½ р	Light Horse 3 р	Medium Horse 4 р	Heavy Horse 5 р
Ливонский	-	-	-	-	-	Конные

Орден						Рыцари
	Арбалетчики (+ 1½ р)	-	-	-	-	
Конунг Олаф	Ополчение	Копейщики (+ 1 р)	Франкская Пехота	-	Каролингский всадник	
	-	Все способны метать топоры и дротики		-	-	-
Банда Плюща	Бандиты	Наемники	-	-	-	-
	Охотники (+ 4 р)	Лучники (+ 3 р)	-	-	-	-

Нейтралитет						
	Light Foot 1 р	Heavy Foot 2 р	Armored Foot 2½ р	Light Horse 3 р	Medium Horse 4 р	Heavy Horse 5 р
Кочевники	-	-	-	Степняки	-	-
	-	-	-	Конные лучники (+4 р)	-	-
Хлысты	Peasant (1/2 р)	-	-	-	-	-
	Арбалетчики (+ 1½ р)	-	-	-	-	-

Фракции

Гранбретания

Темная Империя, которая готовится к захвату Европы. Управляется бессмертным Императором Хуоном. Гранбретанцы — крайне изобретательный народ, сведущий в войне, а главное — единый. Это те ребята с единой передовой армией, четкой системой орденов, вертикалью власти, и глобальными идеями единой Европы, колонизации, и урбанизации. Во многом, сатирический портрет лейбористов Великобритании 80-х за авторством маэстро Майкла.

В регионе представлена только шпионами, работающими через Византию, и несколькими отрядами ордена Пса, вместе с пикинерами, и аркебузирами. Эта часть восточной Европы представляет интерес только из-за торговли, ремесленников оружейников, и добычи ресурсов из подземных недр для будущей войны. Главной целью Гранбретании сейчас стало посадить в Ладоге выгодное правительство. Из самых адекватных вариантов пока только женитьба князя Ястреба на княжне Чайке, и дальнейшее манипуляторство его православной матерью, через Византию. Политические союзники: Византия, Княжество Ястреба.

Инструкции можно получать в городе Ладоге у нужных людей, а также у союзников — в крепости князя. Работа на Империю сводится не только к прямым конфликтам. Гораздо больше работенки подкидывает шпионский штаб. Темную Империю интересует буквально все о географии региона, расположении поселений, крепостей, шахт, русел рек, стратегических высот, и т.д. В зависимости от качества, и количества карт, зарисовок, данных, и показаний, можно получать неплохие деньги. Также, очень ценится внедрение в другие организации, с целью добычи информации.

Византия

Могучая держава, оплот православной веры, но и рассадник интриг. На данный момент является верным вассалом Гранбретании. В регионе имеет представительство в виде купеческих корпораций, и большого количества специалистов горнодобывающей промышленности, и ремесел. Имеется небольшая армия, маскирующаяся под наемников, под той же Ладогой. Пока что главной задачей местного штаба стоит продвижение князя Ястреба в кандидаты на престол Ладоги, как будущего лояльного сотрудника обоим империям, как Византийской, так и островной.

Помимо военных методов, Византия нуждается в компетентных специалистах. Люди, которые могут сорваться в другую часть региона, что бы замести следы, убрать человека (или несколько), перехватить гонца, или сделать прочую “грязную” работу в срок, получают внушительные суммы.

Княжество Ястреба

Могущественный древний род, чьи земли к востоку от Ладожских. В этом регионе имеют лишь волость в деревне, и крепость с усадьбой. В крепости со своей дружиной находится сам князь. Молодого Ястреба не столько манит женитьба на княжне, сколько боевая слава в будущих походах за Византию, о которой говорят наперебой как советники матери из родового гнезда, и византийские союзники. Манит полководца и

порт, из которого можно выйти в северные моря на боевых ладьях. К Гранбретании относится положительно, как к народу воинов, и гениям стратегии.

В военную службу входит не только участие в битвах и походах. Регулярная работа, вроде обхода границ в патрулях, марширование и броски на приграничные территории, а также боевые учения в полях и лесах. Впрочем, и платят за военную службу прилично.

Конунг Олаф

Нордический северный феодальный гигант. Входит в тайный черный круг совета Скандии. Очень опасается экспансии Европы Гранбретанией, поэтому во всех своих землях пытается противостоять Темной Империи. В этом регионе имеет скромные земли, полученные в подарок от князя Сокола когда-то за совместные военные походы. В крепости, и прилегающей волости деревне, живет с гарнизоном наместник Олафа. Что-бы помешать продаже ресурсов Гранбретании для грядущей войны, наместник решил вставлять палки в колеса изнутри, не дать посадить на престол удобного Империи человека. Нужная палка в колесо быстро нашлась. Небрежно когда-то попытались избавиться от старых хозяев Ладоги — знатного рода викингов, чье имя предано забвению за время смуты и войн. Последний из династии, сын норвежской принцессы, истинный наследник кониса старой династии Ладоги — конис Неясыть. Найти — пол дела, а как достать его из монастыря, куда был сослан, особенно учитывая, что монастырь сектантов, которых власти не трогают лишь бы те не разглашали тайны государственных переворотов? Ничего, с Олафом Ливонский орден и сам Плющ.

Военная служба в рядах людей Олафа тоже включает в себя патрулирование границ и волости, а также ежедневные тренировки: отработка маршей и бросков, взятия крепостей, и владения оружием. Впрочем, и платят серьезно и в срок.

Ливонский орден

В скромной часовне скрываются политические враги Темной Империи. Даже так далеко от дома, рыцари и монахи пытаются делать все, что бы противостоять Гранбретании. Именно монахи этого ордена раскопали сведения о последнем наследнике уничтоженной династии, который упрятан в монастырь сектантов. Также, орден надеется, что новый правитель, конис Неясыть, если не примет католическую веру, то точно не будет ее притеснять, из-за крови норвежских королей.

От братьев ордена требуется не только участие в битвах, в качестве рыцарей, или лекарей. Нужно поддерживать общину, а также исследовать регион в поисках святых мест, или зла, которое необходимо уничтожить. Также, католические монахи часто внедряются в опасные секты, вроде хлыстов, изнутри.

Криминальная династия Плюща

Преступный мир Ладоги, и многих других центров торговли, ремесла, и политики, в восточной Европе, короновал одного человека. Авторитет, по кличке Плющ, который во всех отраслях, куда мог запустить свои цепкие лапы, приставил нож к горлу конкурентов. Конечно же, сам он в Ладожских землях практически не появляется, и

неизвестно, где он может скрываться в данный момент. Но Плющи, — это династия. Большой частью дел в регионе заправляет его младший сын. Старший взбунтовал против воли отца, и основал свою банду где-то в Гнойниках. Династии не нужны конкуренты на рынке, поэтому она будет противостоять каждой попытке Ганбритании зацепиться за восток.

Вся криминальная ниша города занята под завязку. Каждый раз, когда на кобыле корчится от ударов плети вор, в переулке на его место готовится другой. Политические покушения закидываются десятками трупов. Таких специалистов здесь навалом. Для бедняка это является единственным социальным лифтом, ведь одна безлунная ночь с бритвой в руках стоит больше недели батрачества на полях. Вся высшая преступная ниша города тоже расписана династией на семь лет вперед. Расписаны по полкам должности, кто когда выйдет из заключения, и на какой пост встанет, чья очередь сейчас на эту волость, чья та ферма, кто возглавит купеческую делегацию. Единственный путь пробиться в криминальном мире, это выполнять самую грязную работу. Самая опасная, но оплачиваемая, специальность. Заплатили, сорвался с места, по координатам помчался в лесной сектор, перехватить гонца, или убить купца прямо на сделке, отбить караван, наспиговать капитана патруля стрелами, или отравить воду в крепости, и т.д. Также, Плющ заплатит огромную сумму за уничтожение группировки своего старшего сына, и за его поимку живьем.

Хлысты

Опасная религиозная секта. Когда-то была гонима православными, но сейчас город закрыл глаза на хлыстов, так как те скрывают в своем убежище многих государственных преступников. Среди хлыстов много колдунов, и личностей с темным прошлым. Хлысты исповедуют самоистязания в оплату за избавление от греха. Священники обвешиваются железом под робами, и постоянно занимаются самобичеванием и прочими способами усмирения плоти. Также, ходят слухи о дьявольских оргиях и утехах во время литургий, и танцев “кораблем”, напоминающих бешеные скачки язычников. Секта также известна своей безупречной организацией, шпионажем, интригами, убийствами, диверсиями, и пытками.

Кочевники

Опытные воины и наемники, степняки представляют внушительную силу, но в этих землях отрезаны Горьколесьями от Великой Степи. Кочевники не только ищут умелых стрелков, родившихся в седле, с саблей в руках, но и опытных шпионов, быстрых гонцов, и тихих убийц для политических интриг. Также, степняки отчаянно пытаются вклиниться в торговлю.

スロースポーツ



NPC (Личностные конфликты)

*Классы S&W Complete

Клет (*Paladin lvl 9) — Мелисса (*Druid lvl 9) — Мотыль (*Assassin lvl 9) — Клемент (Magic-User lvl 9)

Брат Клет, мужчина среднего роста, крепко сбитый, даже похожий на современного регбиста. Тонкое и бледное лицо, довольно привлекательное, если бы не возраст, и пустые глаза, словно заполненные туманом, и усталостью, в которых изредка молнией разгорался синий недобрый огонек. Носит длинные золотистые кудри, которые вяжет в хвост во время боя. Обычно поверх доспехов носит тунику Ливонского ордена. Помимо боевых доспехов, хранит турнирные старые латы. Лошадь — благородный французский дестириэ. Если придется спешиться, то предпочитает сражаться без щита, держа старинный клеймор в двух руках.

Родом из Кельна, нищий рыцарь отправился в Лондру, печатать копии, и распространять священные книги. Именно тогда один из орденов увидел в нем потенциал. Клет владеет письменностью, печатным станком, лошадью, и мечем, а в Лондре занимался шпионажем, и проповедью. С того дня, как он примкнул к Ватикану, прошло много лет, а сейчас ему приходится скрываться от Гранбретании в восточной Европе, под защитой Ливонского ордена, в часовне, на берегу Ладоги.

Мотыль, мужчина, высокого роста, очень худой. Болезненный цвет кожи, острые черты лица. Выглядит изнеможенным, по всему лицу шрамы. Глаза метают искры. Длинные патлы багрового цвета, завязанные в хвост, или пучок. Нижняя половина лица скрыта маской противогазом пилота смертника. Одет в темные мешковатые одежды для маскировки. В повседневности носит кожаную куртку с капюшоном из волчьего меха. Имеет коллекцию ножей, но в открытом бою вооружен двуручным эстком, который хорош для прошивания брони. Пилот орнитоптера, в прошлом смертник (трижды выжил после миссий), и наемный убийца, по кличке Мотыль (Moth). Пилот не слишком ценит своих хозяев, и легко может предать Гранбретанию. Так и Клет может пойти на уступки Темной Империи, если ему и отцу Сандеру пообещают помилование. Конфликт между ними скорее личный. У каждого из них есть множество врагов, и скелетов в шкафу. Клет имеет страсть к вину, в прошлом устранял даже мнимых предателей ордена, а также является радикальным консерватором со всеми комплектующими. Мотыль является убийцей по профессии, но еще и является психом. Возможно, окончательно поехал из-за лекарств, которые ему давали в Лондре, когда у него начались проблемы с психикой из-за полетов. После этого его и разжаловали из авиации Империи. Главный секрет Мотылька и в том, что после самоубийственных полетов, ученые Гранбретании столько раз собирали его по косточкам, что неизвестно, остается ли он человеком, или наполовину машиной, которая все же может любить и ненавидеть.

Мелисса, девушка среднего роста, носит темные волосы, в которые заплетает цветы. Любит играть на арфе, похоже, что наполовину гречанка. Средний рост и вес, местная красавица среди не знатного сословия. На голове чепчик, или дорожный капюшон. Поверх платья плащ. По слухам, ее мать была монахиней православного монастыря

где-то в Византии, до того как ее силой взял с собой северный наемник, во время одного из набегов”.

Помощница городского лекаря, которая большую часть времени проводит в дикой местности, в одиночестве, собирая лекарственные травы. Ее жизнь напоминает “Я обязательно выживу”, по многим причинам. Во-первых, ее наставник уже не молод, и у нее не хватит средств самой продолжить его дело. Аптекарскую лавку дала в пользование церковь, которая заберет здание после смерти лекаря. Остается пойти ученицей к ковен к ведьме, или отправиться в монастырь хлыстов. Во вторых, с хлыстами своя проблема. Ее несколько раз видели в лесу, и глава сектантов считает ее святой. Если она погибнет в лесу, то хлысты найдут тело, и похоронят в священной пещере в Гнойниках. Также, сектанты склонны преследовать, и наблюдать за ней даже в городе. В третьих, за нее готовы скрестить клинки в жестокой драке такие “джентльмены”, как Клет и Мотыль, которые оба являются психопатами, и убийцами. В лучшем случае, кто-то из них убьет конкурента. Но Клет, например, может и пришить лекарку назло заклятому врагу. Ну, и последнее, похоже она родом из Алого Горьколесья, и ее ищут Ржавые Всадники.

Клемент, худощавый высокий мужчина средних лет, с бледной кожей, и седыми длинными патлами. Глава секты Хлыстов, религиозный лидер, и могущественный маг. Единственный из всех хлыстов не разделяет обожания Мелиссы. Как и Клет вполне готов убить ее, а страсть лишь раскаляет его ненависть. Его тайной кличкой на латыни была Кейм. Клемент Блеквуд любитель черных длинных рваных мантий, кроме корявого посоха из осины вечно носит при себе меч. Имеет маниакальные наклонности, немного не все шарики на месте. Считает себя пророком, но вполне способен управлять сектой.

Хунд (Fighter lvl 9) — Сильвер (Fighter lvl 9)

Сильвер, высокий и худощавый, похожий на жердь, ландскнехт в характерном костюме с широкими рукавами и штанами, и огромной шляпе с перьями, скорее всего прусс, или поляк. Носит ленты давно уничтоженной банды наемников, которые по легенде сгнули где-то в этих землях, проклятые, отмороженные, и покалеченные. Сильвер превосходно владеет всем холодным оружием. Поверх одежды носит латы ландскнехта (латы 3/4). Черные, как смоль, длинные волосы, серебристые на одной стороне головы. Жесткая щетина, и бакенбарды прилегают. Глаза горят безумием.

Хунд, рыцарь, и просто совершенная машина для убийства. Коренастая фигура, средний рост, очень тяжелый. Никогда не снимает волчий шлем хундсгукель, с надвинутым на глаза забралом. Очевидцы говорят, что даже без доспехов, его тело словно из стали. Разгадка проста, рыцарь машина, и никак не человек, полностью преданный хозяевам из Лондры. Носит грозный цвайхандер, отобранный, как говорит Хунд, на турнире у другого рыцаря.

Один прославленный ландскнехт, другой рыцарь ордена Пса, и наемник в прошлом. Хунд является машиной, созданной в кузницах Темной Империи. Сильвер, заточенный в грот, думает, что это его старые завистники наемники отобрали его волшебный меч, заковали в цепи, и оставили сходить с ума в проклятом гроте. На самом деле зависть

тут не при чем. Хунд не человек, и не может чувствовать, а лишь выполнял задачу Гранбритании, по устранению лучшего мечника восточной Европы. Волшебный меч, который способен разрубить цепи Сильвера, сейчас у Хунда.

Ястреб (Fighter lvl 5) — Чайка (*Human, Normal) — Неясыть (Magic-User lvl 5) - сын Плюща (*Assassin lvl 5)

Ястреб, высокий молодой мужчина, в расцвете сил. Рыжие волосы, затылок, побритый в традициях кочевников. Усы, словно всполохи огня. Всю жизнь провел в седле, в боях на границе земель своего древнего рода. Говорят, что мог разрубить человека на скаку от плеча, до луки седла. В походе его тяжело узнать от своих преданных воинов, ведь он не носит драгоценности, или дорогие одежды. Ест со своими людьми из одного котла, спит, подложив под голову седло. Все тело в рубцах и шрамах давних сражений. Иногда случаются припадки ярости, воспоминания об ужасах войны никогда не покинут князя.

Неясыть, худой, как мертвец, бледный и болезненный юноша, напоминающий старца. Черные волосы, по пояс. Все тело в следах пыток. Неясыть никогда не забудет своего заточения в монастыре. Даже если спасти его из плена, он все равно мало чем будет отличаться от спящего дерева. Должен произойти момент, что бы его ненависть пробудилась. Тогда он загорится идеей любой ценой вернуть себе власть, и отомстить.

Чайка болезненно бледная девица, среднего роста, со светлыми кудрями, и холодными глазами. Ее детская психика когда-то здорово пошатнулась, после загадочной смерти брата, скоротечной болезни отца, пропавшей матери, и прочих дворцовых интриг. Дядя, давным-давно, на ее глазах, был убит булыжником, метко попавшим в висок, брошенный кем-то с площади, во время восстания. Сестра была пострижена в сектантский монастырь, но в отличие от Неясытя, сломалась слишком быстро, и замерзла насмерть, пытаясь бежать. Княжна напоминает взрослого ребенка, выдающие ее за муж далекие родственники, купцы, и бояре, оправдывают все "девичьей памятью". Плохая наследственность легко может погубить княжну еще до совершеннолетия, поэтому родственники так торопятся с замужеством. Несмотря на слабость, Чайка любит природу, а не холодные каменные своды, которые лишь усугубляют ее состояние. Ее завораживает живопись, и морские путешествия.

Старший сын Плюща, чье детство прошло на диких пустошах близ руин городов, сравнявшихся с землей. Лицо его никто не видел, кто-то говорит об уродливых шрамах, другие говорят о напасти из пустошей, проклятиях, и даже проказе. На его голове всегда натянутый, словно колпак, цветок дикого плюща, из Бледнолесья (только там растут цветы с человеческую голову), с дырками для глаз. Юноша когда-то пошел против отца, сколотил собственную ватагу, и залег в Гнойниках, что бы спасти Чайку. Близкий тайный друг в детстве, сейчас он понимает, что все это замужество лишь интриги, и издевательство над человеком, с помутненным рассудком. Сейчас он занят поиском лекарства для болезни княжны, и способов помешать замужеству.

Серый Пилигрим (Human, Normal) - Архимандрит Алого Горьколесья (в разделе Боссов)

Силуэт, в сером дорожном плаще, с надвинутым на голову капюшоном, с длинными темными волосами. За спиной короткий лук, на поясе колчан. Пилигрим считает себя истинным правителем Алого Горьколесья, и думает, что находится в изгнании. Архимандрит Горьколесья даст за голову пилигрима один из высших санов, посвятит в рыцари, вместе с титулами последуют и земли. Пилигрим за убийство Архимандрита отдаст свою мантию (ее обладатель видит весь мир в черно белых тонах), и шипастый цеп+I. О пилигриме местные говорят, что пациент слегка не в себе. Есть и мнение, что пилигрим член ковена Семипалых (ложь).



Семь Ковенов

Если можно вступить сразу в несколько фракций, что бы быть где-то двойным агентом, или быть членом всех группировок одной политической стороны, то стать членом одного из семи ковен можно лишь раз. Предательство ковена почти всегда означает смерть. Выбор ковена совершается на всю жизнь. Это не политическая борьба смертных, семь ковен затрагивают войны богов. Очень мало кому из смертных этот путь по силу.

- Охотники кости -

Нейтрал

Требование: Интеллект с модификатором не меньше +1

Старуха ведьма, которая продала свое имя дьяволу. С первого взгляда, жалкое скрюченное существо, раненое много лет назад, и спрятавшееся от солнца под землей. На самом деле ее ковен — один из первых, но уже давно потерявших былую мощь. Чтоб вступить в ее ковен, просто поговорите с ней об этом. Каждый день колдунья требует от своих слуг найти один случайный предмет из таблицы ниже, нужный для приготовления зелий. Взамен, охотники получают d2 зелий из таблицы еще ниже, количеством в d4 склянок каждое. Теряют силу при неиспользовании спустя сутки.

1d20 Ингредиентов
1. Нога утопца
2. Кольцо мужа, убившего жену
3. Рука вора
4. Палец грешника
5. Вербка казненного по чужой вине
6. Окровавленный трижды меч
7. Глаз семипалого
8. Мох из Алого Горьколосья
9. Гриб из пасти волка Бледнолосья
10. Плеть сектанта хлыста

11. Самоцвет из шахты на востоке, из обвалившегося забоя
12. Кинжал в гнили Калиновых Гнойников
13. Язык лжеца
14. Сердце исцелившегося святого
15. Прядь младенца
16. Зуб из могил в Курганах Фаланги
17. Ухо волшебника
18. Голова глашатая
19. Кость с кладбища змеев
20. Принести в жертву одного из членов ковена

1d8 Зелий (переведена и чуть изменена из MB)
1. Алый яд (урон d10 HP)
2. Эзотерические пары (вызывает тяжелые галлюцинации)
3. Тушеная южная лягушка (рвота в течении d4 часов)
4. Жизненный эликсир (лечит d6 HP и останавливает распространение инфекции. Может вызывать зависимость)
5. Совино-паучий суп с корешками (позволяет видеть в темноте, и ползать по стенам 30 минут)
6. Капли зоркости (светящееся масло) Нужно капать прямо в глаза. Лечит

инфекцию, и восстанавливает зрение)
7. Мухоморный табак (Берсерк! Две атаки за раунд, но тяжело защищаться. Длится один бой. Вызывает чихание)
8. Черный яд (урон d6 HP, и ослеплен на час)
<i>Нельзя понять содержимое склянки, не попробовав. Старуха тоже не говорит, какое зелье дает.</i>

Безымянная ведьма предсказала, что следующая зима будет настолько лютая, что волки будут замерзать на бегу, а совы падать камнями в снег. Она призывает найти настоящую гробницу Князя Ворона, и сжечь его прах заживо, что бы задобрить богов. За это она даст случайный [дар ведьмы](#).

Работа слуг ковена весьма опасна, ведь сердце помощника старой ведьмы восстанавливает 1 HD, судя по старым поверьям. На охотников кости ведется (какая ирония) настоящая охота другими ковенами.

- Духи Гнойников -

Хаос

Требование: Ловкость с модификатором не меньше +1

Что бы вступить в ковен, возьмите любую побрякушку с дерева, на котором хлысты оставляют подарочки своим божкам, окропите в своей крови, и заключите договор с любым духом, или демоном, в Калиновой топи. Отныне всегда носите с собой эту вещь.

Не упокоенные души, и демонические отродья заключают договор со смертными на руинах языческих алтарей в Калиновой топи. Грешники становятся слугами князей Ада, и окропляют чужой кровью землю, наполняя даже самые далекие уголки вселенной стенаниями. Цена — ваша душа.

Джокер

Вы можете использовать эту способность, если противник вас не видит, и он находится на расстоянии рукопашной атаки. Это должен быть гуманоид законного, или нейтрального мировоззрения. Разложите по пять карт из любой колоды, которая есть у вас дома, на вас, и вашу цель. Гуманоид с меньшей покерной комбинацией погибает (т.е. либо вы, либо противник).

- Слуги князя Ворона -

Хаос

Требование: Телосложение с модификатором не меньше +1

Что бы вступить в ковен, нужно совершить паломничество хлыстов наизнанку. Идете от монастыря до мельницы, по пути берете побрякушку с их ветвистого священного дерева. У мельницы поворачиваете на кладбище, и у ложной гробницы князя Ворона приносите клятву. Выпейте мертвой воды из колодца духов в этом лесу. Отныне вам не нужен сон, еда, и питье, но вы будете выглядеть все хуже, пока не станете совсем мертвецом. Теперь вам закрыта дорога в поселения людей. Слуги князя Ворона лишь пророчат его пробуждение, и охраняют ложное, на кладбище, и настоящее, в храме Калиновых болот, захоронение от осквернения. Постоянно воюют с духами Гнойников. Также, младшие слуги, ходят по дорогам и пустошам, и с честью хоронят убитых путешественников. Слуги за выполнение миссий получают случайные нечестивые свитки из МВ.

- Воины князя Солнца -

Закон

Требование: Сила с модификатором не меньше +1

Враждуют почти со всеми ковенами, считают себя орденом, но не могут отвергать своего языческого начала. Хотя многие из воинов и христиане, все равно последователи ковена преклоняются перед лесом, грозой, и богами битвы (и конечно же солнцем). Орден сильнейших, живущих по кодексу чести, и ищущих неприятностей себе на голову. Что бы вступить, необходимо на заре встать по пояс в воду реки Волхов, или Ладожского озера, и произнести клятву. Далее, вам нужно провести ночь в одной из церквей города Ладоги, или в часовне католиков, с мечом и поясом, молясь за свою душу. Далее, вам потребуется источник, который сам является воином ковена, или просто рыцарем, который должен признать вас братом, и повязать вам пояс. Также, вы не настоящий воин, пока не раздобудете пускай даже самые ржавые доспехи, тупой меч, и худую клячу. Теперь вас ждут приключения! Воины князя Солнца за выполнение миссий получают случайные священные свитки из МВ.

- Стражи Вертепа -

Закон

Требование: Мудрость с модификатором не меньше +1

Клирики охраняют святую святынь, один из старейших христианских храмов, от хлыстов, бандитов, и осквернителей могил. Все равно, православный ты, или католик, необходимо защитить реликвии этого священного места. Ковеном орден прослыл из-за безумной любви и боготворения мученицы, мощи которой лежат под Храмом. Что бы вступить необходимо лишь прочитать клятву у алтаря храма, и принять обеты отказа от мирской жизни. Также, последователи ордена клянутся всегда говорить шепотом. Если монах погибнет, его тело окажется в одной из подземных крипт Храма (S1 / S2, в зависимости от пола), здоровье урежется вдвое, но монах будет жить. Трижды такой трюк обхитрит Смерть. Могут использовать сколько угодно случайных заклинаний по таблице священных свитков MB, но за каждое заклинание получают урон в 1 HD.

- Ржавые Клинки -

Нейтрал

Народ, что обитает за Алой стеной. Из за радиации Алого Горьколесья, среди клинков выживают лишь репликаны, оставшиеся после войны, модифицированные железом в кузницах Гранбритании беглецы, и мутанты. Задача клинков — найти ключ от Алой стены, что находился последний раз у одного из Ржавых Баронов, а также охранять тайный проход в Горьколесье. Нападения на Вертеп, а также ложную, и настоящую гробницу князя Ворона — все это работа Ржавых Клинков. Вступая в клинки, рекруты получают имплант стальных клыков, что могут помочь в бою. Далее, каждый раз, получая уровень, клинок должен взять пять карт наугад из вашей домашней колоды. Если в колоде нет пиковой дамы и туза, то ничего не происходит, и клинок получает обычный уровень своего класса. Один пиковый туз в пяти картах означает полезную мутацию, одна пиковая дама в пяти картах означает негативную. Пиковый туз и дама означают и то и другое одновременно.

- Путь Семипалого -

Нейтрал

Так называют сумасшедших, и умалишенных, которые бороздят эти земли во снах. Семипалые живут в городе, в деревнях, в лесной глуши, или под мостом, но больше всего их в Шестерне. Так называется монастырь хлыстов, по количеству башен, которые как персты, пронзают небеса. Семипалых хлысты отлавливают, и в обмен на кров и пищу, они работают на секту. Семипалый встает, когда солнце скрывается за горизонт. После приема пищи, семипалые садятся на циновки, или матрасы, и принимают позу для медитации. Не всякий сумасшедший семипалый, но каждый

семипалый по-своему сумасшедший. В медитациях они могут ходить по землям дикой глуши, за городскими стенами, и наблюдать за миром, оставаясь незамеченными. Им не угрожают физические существа из нашего мира, те их просто не замечают. Но они могут путешествовать душой только ночью, а ночью их, как и любые живые души, подстерегают демоны, и страшные опасности. Кроме того, семипалые видят мир в такой форме несколько иначе, и им сразу видны следы магии, и божественных вмешательств. Хлысты — первые, кто додумался использовать семипалых как разведку. Круг секты считает, что семипалые — настоящее псионическое оружие, они могут повлиять на судьбу королевства, и нельзя допустить, что бы они стали независимой неконтролируемой силой. Многие семипалые увлекаются спиртным, курением табака и трав, но чистое течение велит использовать лишь силу разума, не замутненную пылью дорог вселенной. Самый таинственный ковен. Могут использовать сколько угодно случайных заклинаний по таблице нечестивых свитков MB, но за каждое заклинание получают урон в 1 HD.

Id12 Ночных Столкновений (1,2,3 на Id6)

*Существа из WB: FMAg

1. Все вокруг заполняет туман. Ничего невозможно разглядеть. Странные звуки и тени.
2. На коне неподалеку скачет Рыцарь Смерти (*Death Knight)
3. Крылатая тварь пролетает над вами.
4. На пути стоит темная фигура. С 10% может оказаться суккубом (*Demon, Succubus).
5. Бесы повылезали из своих нор (*Demon, Imp).
6. Странные звуки. Плач ребенка, или женщины. Крики агонии. Скрежет. Частое дыхание.
7. Адские гончие (*Hell Hound).
8. Движущиеся огни, которые отдаляются, при приближении.
9. Барагун (Troll).
10. Id10 обывателей, которые бегут от преследования неизвестным.
11. Хлысты (Men, Zealots).
12. Посреди поляны сидит огромное божество, которое пожирает людей.

Pray for salvation



Данженкрол

Вертеп

"...От этого, понятно, замок казался еще страшнее, и даже в ясные дни, когда, бывало, ободренные светом и громкими голосами птиц, мы подходили к нему поближе, он нередко наводил на нас припадки панического ужаса, – так страшно глядели черные впадины давно выбитых окон; в пустых залах ходил таинственный шорох: камешки и штукатурка, отрываясь, падали вниз, будя гулкое эхо, и мы бежали без оглядки, а за нами долго еще стоял стук, и топот, и гоготанье.

А в бурные осенние ночи, когда гиганты-тополи качались и гудели от налетавшего из-за прудов ветра, ужас разливался от старого замка, и царил над всем городом.

В западной стороне, на горе, среди истлевших крестов и провалившихся могил, стояла давно заброшенная часовня. У нее кое-где провалилась крыша, стены осыпались, и вместо гулкого с высоким тоном медного колокола совы заводили в ней по ночам свои зловещие песни..."

“Дети Подземелья” Короленко

Единственный во всем гекскроле, внушительный подземный комплекс, состоящий из склепа в руинах храма, и каменоломни, где для этого же храма брали известняк. Обе части связаны порталом, лунным мостом. В работе использовались балансные генераторы OD&D, в интерпретации DD. “Вертеп” сразу во всех смыслах, как в устаревшем значении подземелья, в библейском (под руинами храма мощи святой), так и как “разбойничье логово” (Руины осадили бандиты, в поисках хорошего логова).

В долине, в небольшом озере, когда-то, по легенде, были утоплены сорок солдат, отказавшихся учувствовать в языческом ритуале, и принявшие христианство. В сказаниях говорится, что прах основал остров на озере. На этом острове был основан один из первых крупных православных храмов, который возводили каменщики из Царьграда, которых по легенде потом ослепили. Местные утверждают, что здесь находятся мощи мученицы, чье имя монахи произносят так тихо, что нельзя расслышать. Каждый раз, даже шепотом, упоминая все ее имя, оно эхом приносит страдания людям, которые когда-то не спасли от пыток уверовавшую гречанку.

Эта легенда - самый древний слой вертепа. А вот во время войны храм сильно пострадал от бомбежек, а священники были расстреляны еще до этого. После войны храм стал прибежищем для секты хлыстов, а каменоломни были обжиты бездомными, пьяницами, и наркоманами. Все это безобразие кончилось, когда мученица мольбами к небу не образовала ковен Стражей Вертепа. Священники, паломники, и рыцари отправились в вертеп, но обнаружили, что хлысты и так бежали из храма. Оказывается, плач мученицы пробудил мертвецов легионеров, и сектанты бросились наружу. Мертвецы не трогают членов ковена, и те частично осели в храме, и частично отправились к portalу, устроить бойню в каменоломне, где лежат тела ослепленных архитекторов.

История, изложенная далее, уже была рассказана в моей работе “Личная собственность Стивена Гитендора”, для конкурса гримуаров блога “Восточные Земли”. Волшебник Гитендор, и его личная драма, создавались, что бы разнообразить любое подземелье, и поэтому он может быть вставлен практически в любой модуль, но я решил, что могу облегчить себе работу, используя в Вертепе другие свои наработки (тем более что гримуар я писал параллельно с модулем “Меч вместо трости”).

<https://drive.google.com/drive/folders/lr7uqnE34JZWiiSw2TQ376ra8YzSHxAXv>



В ковене состоял и волшебник Стивен Гитендор. Он не думал об искуплении грехов, а скорее хотел нажиться сокровищами Вертепа. Никто не заметил, как Стивен украл из храма часть сокровищ, ведь он сразу же отправился зачищать каменоломню с частью ковена, прихватив с собой раба морлока*, для разведки. То, что произошло дальше, весьма печальная история, которую вы возможно знаете, если читали гримуар. Всего один воин ковена вернулся по portalу из каменоломни, и поведал братьям о предательстве мага, укравшего сокровища храма, и укрывшегося в каменоломнях, охраняя свою добычу вселившись в тело морлока. Ковен в ярости бросился уничтожить Гитендора, но тот оборвал связь порталов, в результате чего, можно только из каменоломни попасть в храм. Выживший осел в деревне неподалеку, и рассказывает об ужасах, пережитых в логове волшебника. Сейчас о предательстве мага знает лишь ковен, а в деревне ходят лишь слухи о морлоке волшебнике, ведь выживший частично свихнулся, и уже давным-давно простил старого товарища в помешанном рассудке.

Что мы имеем на данный момент. Подземелье разорвано на две части, и связано лишь порталом, который работает в одностороннем порядке. Ковен осажден в храме, ведь снаружи осели разбойники Плюща, в поисках базы. Хлысты стремятся вернуть себе убежище, но знают, что не могут попасть в осажденный храм, и поэтому пытаются попасть туда через портал в каменоломнях, не зная, что там логово Гитендора, который периодически ест сектантов, которые ступили на его территорию. В деревне же ходят лишь слухи, сто раз перевранные свихнувшимся отставным воякой. А ковен ищет людей, которые помогут отбиться, и покарать мага, но заперты в осажденном бандитами храме.

*В сеттинге Рунного Посоха М. Муркока морлоков можно объяснить как деградировавших людей, изолированных после войны. Также, если вы хотите провести это подземелье, вам обязательно следует прочитать “Личную Собственность”, я не буду дублировать всю информацию.

Данж

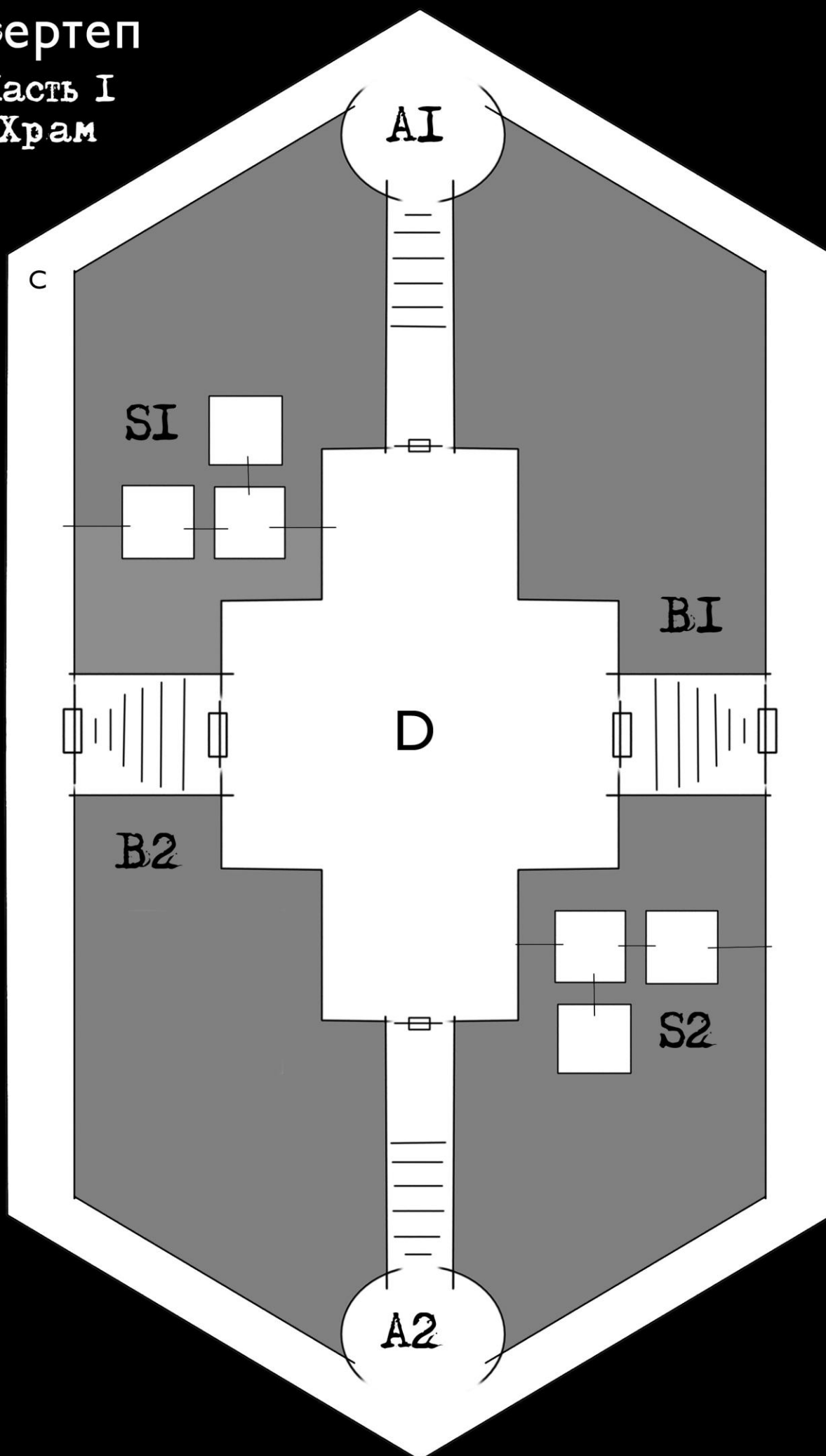
Часть I: Храм

Север в верхнем углу карты.

Снаружи: Часть храмового комплекса можно увидеть на обложке модуля. Архитектура является переплетением античности и ядерного безумства, ведь храм частично лежит в руинах по вине войны. Храм осажден странствующими наемниками, которые ищут себе логово, и надеются еще и пожить сокровищами Вертепа, не зная, что Гитендор все унес во вторую часть подземелья — в каменоломню. Храм захвачен, но его подземная часть все еще удерживается ковенем. Главный спуск под землю, в глубинные крипты, что находится в храме, изнутри завален ковенем. Но есть и другие способы войти в храм, которые бандиты и ищут.

Вертеп

Часть I
Храм



Внутри:

Храм располагается на трех подземных уровнях. Комната D находится на первом уровне. Коридор C, и комнаты с входами A1, A2, на втором. Лестничные коридоры B1 и B2 лежат между первым и вторым. Секретные подземные кельи S1, S2 и связаны с комнатами других уровней резкими перепадами высот в тайных коридорах, сами находясь на третьем.

Звук: любой, кто скажет хоть слово в полный голос, вскрикнет, или будет шуметь, мгновенно получает урон от заклинания нанесения легких ранений (Cause Light Wounds). Это действует магия мученицы внутри ее гробницы. В подземной части храма гробовая тишина.

Температура: в подземной части храма влажно, душно, и даже жарко. Видимо неподалеку подземный горячий источник.

Запах: затхлый запах зачастую перебит специями, и ладаном.

Освещение: кромешная темнота везде, кроме секретных комнат S1, S2, и комнаты D. Патрули ковена используют переносимые источники освещения.

*Бандитам про сокровища наплели два неизвестных всадника, которые и руководят осадой. Они не знают, как попасть в подземную часть храма, если главный вход завален. Они прикажут бандитам не трогать путешественников, которые могут вертеться около храма. Если персонажи в окрестностях храма найдут одну из разваленных башен, и спустятся по винтовой лестнице (Комнаты A1 или A2), то всадники поймут, что есть и симметрично вторая башня, и пойдут там, параллельно с игроками зачищая данж, но с другой стороны, пробираясь в комнату D.

Комнаты A1, A2

Круглые залы, с винтовыми лестницами по центру. Из залов есть проходы и в коридор C, и дальше в комнату D. Винтовые лестницы являются альтернативными входами в храм. Лестницы сконструированы по часовой стрелке, что бы было удобнее сражаться обороняющимся.

В комнатах находятся 3-30 зомби (Zombie), оживших мертвецов, защитников храма. Они вооружены, и одеты в древние доспехи. Они не самые умные создания, но вымуштрованы еще при жизни, и будут прятаться в засады, окружать, но никогда не отступят.

Комнаты B1, B2

Комнаты, с каменными ступеньками по центру, и статуями по бокам. Есть проходы и в коридор C, и в комнату D. В каждой комнате 3-30 скелетов (Skeletons), восставших воинов легионеров, которые защищают храм. Они не носят брони, кроме шлемов и щитов, но хорошо вооружены. Каждый носит с собой по метательному дротику, помимо оружия для рукопашной. Героически будут биться до конца.

Комнаты S1

Три секретные подземные кельи мужчин монахов. В двух, что связаны с коридором, или комнатой D, находятся жилища монахов (Men, Dervishes). Они обычно спят в нишах в стенах, под потолком лампы с маслом. В нишах свечи, а на полу много циновок для молитв. В одной из этих двух комнат может быть вырезанный в камне алтарь. В третьей комнате зал с горячим источником и подземным озером. Находясь в воде, голова наполняется шепотом и разговорами. Говорят, что эта вода помогает концентрации.

Комнаты S2

Три секретные подземные кельи для женщин монахинь. В двух, что связаны с коридором, или комнатой D, находятся жилища монахинь (Men, Dervishes). Они спят в нормальных спальнях с рядами кроватей. Есть и простая мебель, вроде тумбочек, на которых стоят свечи. В одной из комнат вырезан в камне алтарь, на котором разложены цветы. Через эту комнату течет прохладный подземный ручеек. В третьей комнате зал с горячим источником. На каменном полу лежит одежда, в воде раздается плеск.

Коридор С

Периметром идет по всей подземной части храма. Наполовину затоплен (по пояс, или по колено). Только в коридоре могут случиться случайные встречи (табличка ниже). Также, каждые десять футов в стене вам будет встречаться ниша. Чтоб определить ее содержимое, бросьте d6 по балансному генератору DD. В случае ниши (комнаты) с монстром, за этим закутком прячется существо из таблицы случайных встреч. Сокровища определяются по таблицам:

<https://pnprpg.ru/blog/2015/06/07/d20-dead-guy-sack/>

<https://pnprpg.ru/blog/2018/12/27/d100-minor-magic-items/>

Ловушка является сокровищем / призраком / мозаикой с проклятием по таблице <https://pnprpg.ru/blog/2018/12/27/d100-minor-magic-items/>

Id12 случайных встреч вертепа

1. Призрак погибшего авантюриста
2. Загадочная надпись
3. Труп искателя приключений по таблице снаряжения MB
4. В воде плавает гроб с имуществом по таблице MB Corpse Plundering
5. Группа зомби в засаде
6. Патруль тяжеловооруженных мертвецов в древних доспехах
7. Патруль скелетов с метательными копьями, в бронзовых шлемах и с щитами
8. Засада скелетов с короткими мечами

9. Упыри, осквернители могил. На полу съеденном трупе предмет из MB Occult Treasure.
10. Стражи Вертепа (Закон), 1d6 клириков 1d10 уровня. Снаряга по MB.
11. Воины князя Солнца (Закон), 1d2 воинов 1d6 уровня. Снаряга по MB.
12. Духи Гнойников (Хаос), 1d2 воров, или воинов, 1d6 уровня. Снаряга по MB.

Комната D

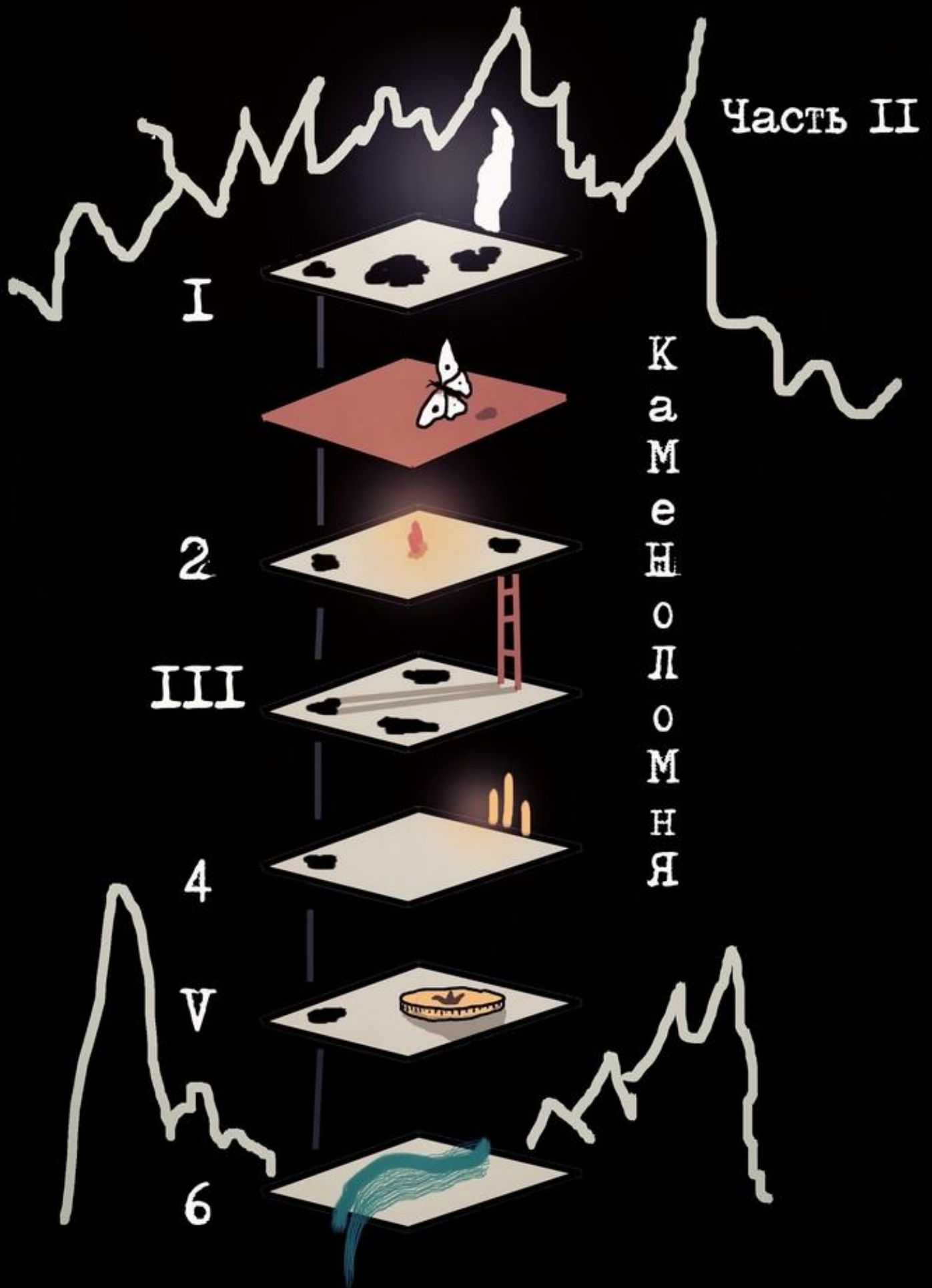
Очень просторный зал с множеством колон. Потолок пробит, солнечный, или лунный луч освещает подвешенную на цепях статую мученицы, чья голова поднята вверх. Под статуей находится надгробие.

У надгробия могут стоять всадники, уже упомянутые в начале подземелья. Они могут встретиться персонажам и раньше, но скорее всего дошли в комнату D раньше игроков. Они не очень настроены сражаться, и могут рассказать о своей цели. По их словам, всадники пришли из Горьколесья, воспользовавшись тайным проходом, который тяжело преодолеть. Они рассказывают о девяти Ржавых Баронах, которые владели всеми ближайшими землями. Те построили Алую Стену у Горьколесья, что бы защитить себя от ползучего леса, наполненного ядерной смертью. Три воина называют себя Ржавыми Всадниками (Rust Riders), их послал вождь народа, что обитает в Алом Горьколесье, и страдает, взаперти за стеной. Эти трое еще и держат в этих землях свой ковен (пока слаб, и малочисленен). Они должны найти способ пустить народ через стену, ведь тайный проход очень опасен. Всадники узнали, что от ворот стены есть ключ, что держит при себе один из Ржавых Баронов, что давно сгинули в веках. Гробницу под Храмом строил один из верующих Ржавых Баронов, вот они и подумали, что ключ может быть здесь. На самом деле ключ в гробнице князя Ворона (настоящей), который сам был Ржавым Бароном. Описание всадников в разделе боссов.

*Если игроки сначала прошли каменоломню, и попали в подземный храм через лунный мост, то Ржавые Всадники уже в комнате D. Игроки попадают в Вертеп через лунный мост в одну из подземных секретных келий, в зависимости от пола (S1 / S2). Если они починили лунный мост, то в каменоломню теперь можно попасть и из храма, через воду в подземных кельях монахов и монахинь.

Вертеп

Часть II



Часть 2: Каменоломня

Если первая часть Вертепа представлена моей попыткой в симметричный данж в стиле Жако, то каменоломня скорее фэнхауз. Полностью вертикальный, но чуть жакоизированный, ведь есть сквозная щель, ведущая с начального зала на самое дно. Вертикальный он, потому что каждая комната находится на разном уровне подземелья, прямо под предыдущей. Есть даже элемент гигапсианства — ярус между двумя уровнями, платформа между комнатами. Каменоломня, напомню — логово Гитендора, где тот схоронился с сокровищами, предав ковен Стражей Вертепа, убив товарищей, и вселившись в раба, такого примитивного деградировавшего человека морлочка, поехав крышей, но, не перестав быть сильным заклинателем. Каменоломню устилают телами сектанты хлысты, ведь они знают, что в ней есть лунный мост в подземный Храм, их экс главную базу, но не знают, что у каменоломни есть хозяин. У подземелья шесть комнат на шести уровнях, и начать я хочу с описания распорядка дня Стивена. Для полного понимания предыстории вам потребуется прочитать его гримуар заклинаний, что я писал для конкурса Восточных Земель параллельно с модулем. Распорядок дня вам понадобится, что бы отслеживать его передвижения.

Распорядок дня Гитендора:

6.00 — 14.00 сон в комнате 5.

15.00 — 18.00 просыпается, потягивается, поднимается по стене, через сквозной лаз каменоломни, тратя по часу на патруль каждой из трех комнат. Через три часа, добравшись до комнаты 2, в которой разложили лагерь хлысты, он шугает их. Каждый день он подворовывает у них еду, или убивает одного из них, или просто припугнет, но постоянно напоминает, что им лучше не спускаться, ведь здесь им не рады. Примерно в это же время он завтракает украденным пайком, или пойманным сектантом, что занимает еще час.

19.00 — 20.00 спуск обратно, занимающий те же три часа.

21.00 — 24.00 рыбная ловля в комнате 6.

1.00 — 5.00 медитация, кропление над своим гримуаром, мечты о мести врагам из прошлого, и психологическое саморазрушение. Ложится спать.

Комнаты:

Север в сторону входа на изометрической карте.

1. Вход, широкая пещера с кучей сталактитов. На стене зеркало, отражающее свет солнца и луны в один из провалов на полу. В полу пещерного зала три провала. Южная, самая крайняя дыра сквозная, и ведет через всю каменоломню, на самое дно. Называется “кошачьим лазом”. Эта нора довольно узкая, поэтому взрослый человек должен с усилием пытаться пролезть.

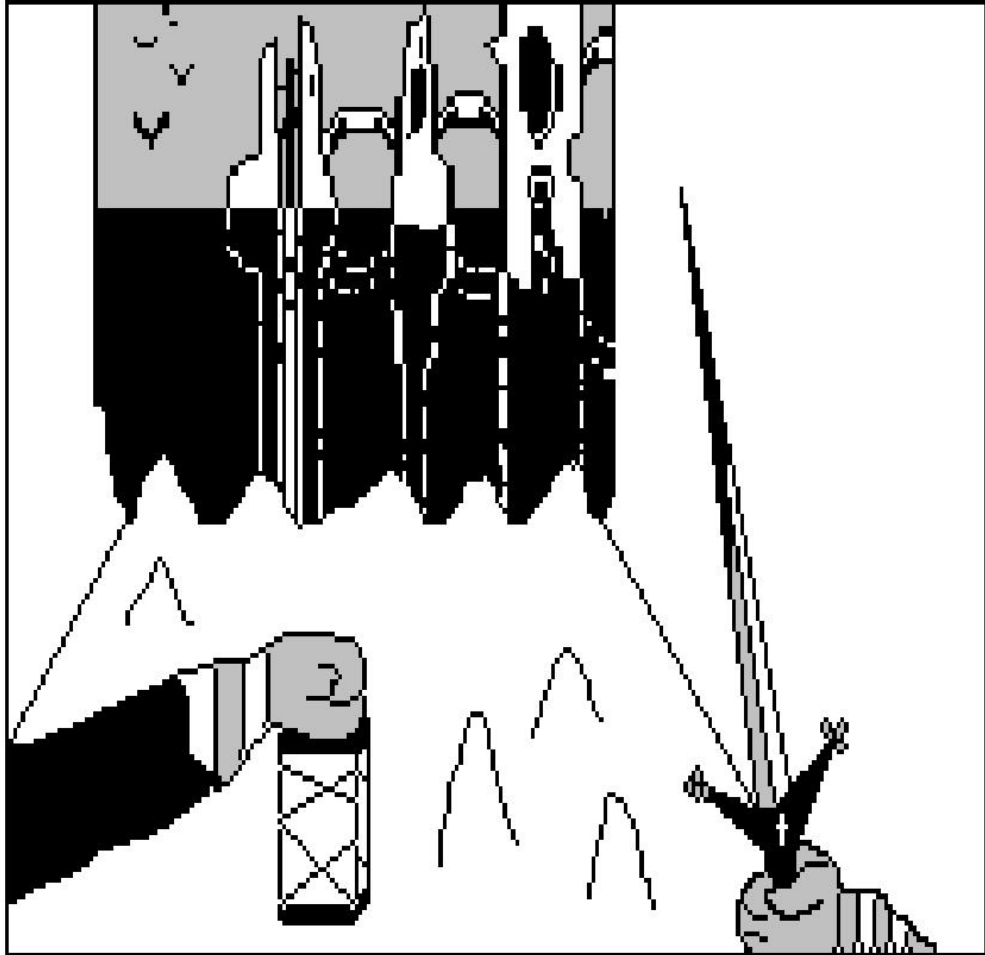
Если прыгнуть в одну из дыр, то вы окажитесь на настиле из дерева, что между уровнем 1 и 2 в подземелье. Настил хрупкий, и может не выдержать. Под деревом, в щелях между досками виден свет от пламени костра. По настилу ползает мутант — девушка Мотылек. Она тянется к огню, но не может достать. Видимо настил кто-то постелил что

бы отгородиться от нее. Девушка вполне разумна, и может рассказать, что ищет своего возлюбленного, волшебника. Она говорит, что его безумный товарищ в деревне рассказал ей, что Гитендора съел морлок, и она пытается найти его тело в каменоломне.

2. Потолок пещеры загорожен досками, в этом пещерном зале расположился лагерь сектантов хлыстов. Они ищут в каменоломне лунный мост, что бы попасть в свое старое убежище, ныне занятое ковеном Стражей Вертепа, и осажденное снаружи бандитами, под руководством ковена Ржавых Клинков. Если подружиться с сектантами, то они расскажут, что с ними постоянно происходят мистические напасти. То товарищ исчезнет во время разведки, то часовой будет найден с пробитой головой. Постоянно кто-то ворует припасы. Кто-то думает друг на друга, а кто-то говорит о подземной твари, что живет в пещерах. В пещере есть два провала в полу. Южный — сквозной кошачий лаз, к северному приставлена трухлявая лестница.
3. В пещерном зале валяется два тела. Сектанты зовут их Сильным и Ловким. Или Толстым и Тонким. Вор и воин, убитые неизвестной тварью, что обитает под землей. Возможно партийные товарищи Гитендора, но об этом они не знают. На этом уровне вообще много мусора, вроде останков съеденных крыс, и обглоданных рыбешек. Три дыры в полу, одна из которых кошачий лаз.
4. За решеткой в стене живет сумасшедший, один из ковена семипалых. Если его задобрить, то расскажет, что когда-то запер себя здесь сам, опасаясь конца света. Запасов еще на много лет. Он рассказывает о временах, когда каменоломня была прибежищем для наркоманов, сектантов, сумасшедших, и алкоголиков. Тогда его камера была баром, где он обслуживал клиентов через прутья своей камеры, в обмен на ценные вещички. Он очевидец событий, когда карательный поход воинов Вертепа обернулся предательством Гитендора. Мужик увлекается тем, что вырезает кукол из дерева. Обожает злить Гитендора, ведь тот не может достать его за прутьями. Иногда они все-таки мирятся, когда Гитендор передает слухи о мире сверху, что слышит из разговоров сектантов, в обмен на выпивку у мужика. В пещере всего одна дыра в полу, которая и есть кошачий лаз.
5. Логово Гитендора, и сокровищница. Постамент с гримуаром мага, 400 — 2400 x 5 серебра, и 50% 200 — 1200 x 5 золота. Часть из этих сокровищ вынесена Стивеном из подземного Храма, а часть уже лежала здесь, будучи кладом одноглазого рудокопа. Серебряные монеты очень древней чеканки. 100% совсем потемнело. Скорее всего, арабские дирхемы. Золото представлено не столько монетами, сколько утварью из храма, вроде драгоценных икон, крестов, ювелирных украшений, и статуэток. Можете добавить парочку волшебных предметов из третьей книги DD.
6. Подземная река течет очень быстро. Вода настолько холодная, что ноги сводит уже только от ее вида. На дне реки можно увидеть разбитое зеркало. Из потолка, через кошачий лаз, и зеркало у входа, лунный, или солнечный свет бликом бежит по воде. Если заменить зеркало, то когда луна прибывает и убывает, бросившись в реку, вы переместитесь по лунному мосту в одну из подземных келий Храма, где тоже есть зеркала. В безлунные ночи вас

переместит в любой случайный гекс региона. В полнолуние мост переместит вас в царство хаоса, где демоны до конца времен будут истязать вашу человеческую плоть.

Гитендор в разделе боссов.



The illustration depicts a dark, imposing castle with multiple towers and battlements, situated on a rocky, snow-covered mountain. A large, gnarled tree stands to the right of the castle. In the foreground, a hand wearing a dark sleeve and a metal gauntlet holds a small, glowing lantern. The scene is set in a desolate, mountainous landscape under a dark sky.

HP:10
AC3

Cursed
Frostbitten
Mutilated

OSR

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Горьколесье (Секретная Локация)

“Он думал о том, что увидел за первые два часа жизни на своем обитаемом острове, и пытался сложить все эти несообразности и случайности в нечто логически непротиворечивое. Однако это было слишком трудно. Картина получалась сказочной, а не реальной. Сказочным был этот лес, набитый старым железом, сказочные существа перекликались в нем почти человеческими голосами; как в сказке, старая заброшенная дорога вела к заколдованному замку, и невидимые злые волшебники старались помешать человеку, попавшему в эту страну. На дальних подступах они забросали его метеоритами, ничего не получилось, и тогда они сожгли корабль, поймали человека в ловушку, а потом натравили на него железного дракона. Дракон, однако, оказался слишком стар и глуп, и они, наверное, уже поняли свою промашку и готовят теперь что-нибудь посовременнее...”

... Но злые волшебники гнули свое. Сначала они положили поперек шоссе огромное гнилое дерево, затем разрушили бетонное покрытие, вырыли в земле большую яму и наполнили ее тухлой радиоактивной жижей, а когда и это не помогло, когда мошкарка притомилась кусать и разочарованно отстала, уже к утру выпустили из леса холодный злой туман. От тумана Максиму стало зябко, и он пустился бегом, чтобы согреться. Туман был липкий, маслянистый, пахивал мокрым металлом и тлением, но вскоре запахло дымом, и Максим понял, что где-то неподалеку горит живой огонь.

Занимался рассвет, небо засветилось утренней серостью, когда Максим увидел в стороне от дороги костер и невысокое каменное строение с провалившейся крышей, с пустыми черными окнами, старое, заросшее мхом. Людей видно не было, но Максим чувствовал, что они где-то неподалеку, что они недавно были здесь и, может быть, скоро вернутся. Он свернул с шоссе, перескочил придорожную канаву и, утопая по щиколотку в гниющих листьях, приблизился к костру.”

А. Б. Стругацкие Обитаемый Остров

Секретная бонусная локация. За Алую Стену можно попасть лишь через тайный проход, убив довольно сложного босса, либо найдя редкий ключ, победив многих воинов ковена, что охраняет гробницу, в которой тот находится. Большая часть региона покрыта огромным лесом, в котором произрастают странные деревья, а также грибы огромного размера, разбрасывающие ядовитые споры. Лес населен насекомыми-мутантами. Радиация, и ядовитые грибы, могли остаться после войны. Хотя человечество выжило, водная и земная оболочки Земли подверглись серьёзному заражению. В Лесу невозможно находиться без маски противогаза из-за ядовитых спор. Также, Алое Горьколесье находится в низинах между гор, поэтому здесь даже летом в лесах лежит снег. У леса очень сложная структура. Например, если через ледяные пещеры проникнуть меж корней деревьев, можно оказаться в безопасной среде с чистым воздухом. Оказывается, лес очищает землю от яда. Местность Алого Горьколесья примечательна красным мохом. По легенде, он растет только на полях сражений. На окраине Горьколесья, в песках, можно встретить панцири жуков, и останки древних богов. Также, там много послевоенной техники, и руин, в которых часто проводятся дуэли. Вдоль всей полосы дюн построена гоночная трасса лихих

паробайкеров. Поселенцы вполне пользуются кремневыми ружьями. Железа и серебра очень мало. Холодное оружие делается из керамики, стекла, и бронзы. Доспехи изготавливаются из кожи, меха, панциря, керамики, стекла, и бронзы. Встречается и старинное железное обмундирование, ранее принадлежавшее знатым вождям и князьям. На руинах встречаются паровые машины, вроде танков и байков. Орнитоптеры Гранбритании часто мелькают в небе. Местные пользуются планерами, которые зовут "чайками". Народ в Горьколесье — зачастую уродливые, мутировавшие из-за радиации, несчастные люди. К светлому будущему их ведет Алая Церковь. Правильно, за Алой Стеной раскинулась Теократия. Именно Архимандрит, ныне управляющий Ржавой Дланью, послал троих Ржавых Всадников, что бы найти способ открыть Алую Стену, для лучшей жизни в незараженных землях. Также, Всадники должны найти и убить Мелиссу, что родом из-за Стены, и приходится незаконной дочерью главы черного духовенства. Не повезет землям за Стеной, если ковен Ржавых Клинков двинется искать себе новые земли.







Боссы

- Ржавые Всадники (Rust Riders)

Встречаются в подземной части храма, что является первой половиной Вертепа. В комнате D, у надгробия.

Три воина, облаченных в ржавые обломки доспехов. Они призывают призрачных скакунов колдовством прямо в зале. Один всадник вооружен самострелом, второй фламбергом, а третий зазубренной саблей. По характеристикам набросайте трех воинов 9-го уровня. Всадники могут применить три раза случайные нечестивые заклинания, из таблицы MB, без проверки, но теряя за каждое заклинание 1 HD. Они используют заклинания, только если отнять половину hp у них самих. Также, после отнятия половины HP каждый всадник покидает седло, будет сражаться более агрессивно. По ним плохо проходит физический урон, но всадники уязвимы к магии. Стрелок скачет на коне по периметру зала, и стреляет в магов, клириков, и раненых. Два других его товарища не дают приблизиться к стрелку. Оба всадника любят чарджиться.

- Мерцающий рыцарь (Glimmering)

Последний Ржавый Барон оставил рыцаря охранять тайный проход через Алую Стену. Только три Ржавых Всадника смогли перескочить, что бы искать ключ от стены. Мерцающий рыцарь носит лишь стальной шлем армет, и кожаный плащ. Сражается он серебряной дайкатаной. На спине кремневое ружье (можно адаптировать из LotFP), которое он может использовать в одной руке. Хотя и рыцарь по призванию, страж Алой Стены вырос среди руин и пустошей, поэтому во всем больше похож на вора. Накидайте вора 9 уровня для его характеристик. После снятия половины hp, полная копия рыцаря, его тень, будет сражаться на его стороне. Есть один нюанс, тень может двигаться только когда все противники стоят к ней спиной. Также тень не может перемещаться в залитой водой области. Есть и легенда, что самого рыцаря зовут Glimmering в честь давно разрушенного во время войны города. Образ ловкого рыцаря, в одном шлеме, и кожаном плаще, родился из fashion косплея в Morrowind, и часто использовался мной в серии Souls.

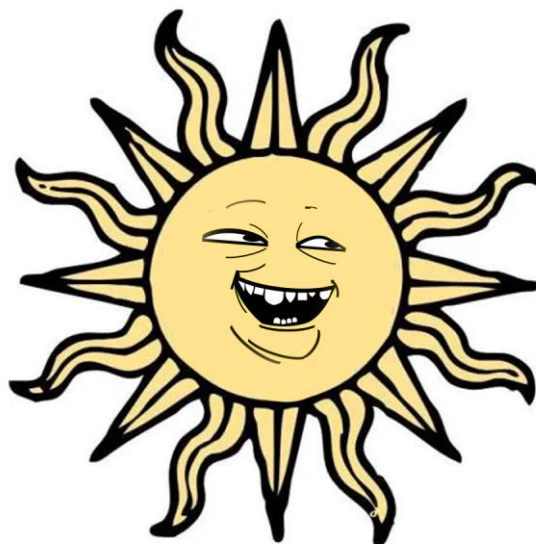
- Стивен Гитендор

Можно просто собрать волшебника 9-го уровня, с высокой ловкостью, и интеллектом. Все его магические способности описаны в “Личной Собственности”, как его предыстория, мотивация, и тактика. Также, Гитендор может карабкаться по стенам, поэтому для большей части перемещений использует кошачий лаз. Сам-то он в этой дыре не застревает. В холодных сводах каменоломни его согревает шерстка морлока, жажда мести, золото, костер и мясо сектантов.

- Архимандрит Ржавой Длани

Правая рука главы Алой Церкви, которая управляет Горьколесьем. Ни разу не был увиден ни одним из смертных. Слуги, которые кормят Архимандрита, рассказывают об огромной костлявой лапе, с кусками, будто обваренного мяса, свисающего ломтями. Отец Церкви называет своего приближенного Гроссмейстером. Архимандрит сильно ослаб. Алое Горьколесье пагубно влияет на его здоровье, поэтому он сильнее всех хочет открыть ворота Алой Стены. Гроссмейстер настолько ослаб, что по характеристикам соответствует Василиску (Basilisk). После отнятия половины *hp* начнет использовать случайные заклинания из таблицы священных свитков МВ, получая за каждый каст урон в 1 HD. Если у него останется 1 HD, тогда Архимандрит будет использовать заклинания Клириков Хаоса, как если бы он был клириком 9-го уровня.

Архимандрита не зря зовут гроссмейстером. Он очень слаб, и не хотел бы сражаться, поэтому предложит выполнить любое желание, если обыграть его в шахматы. С единственным условием. Вместо фигур, вы должны найти согласных живых людей, среди которых будут и ваши персонажи. И да, маленькое уточнение. Гроссмейстер действительно “ест” фигуры.





Все права принадлежат Жабьему Богу. Коммерческое использование, или распространение без указания автора, грозит заражением уда вирдовым фурифилисом. Красть бесплатные модули, все равно, что красть ложки, **murderhobo**.

